26
START MICRO MAGAZINE

Start Micro Magazine

ST/STE FALCON JAGUAR

n°26
MARS 1995



PROGRAMMEZ VOTRE FALCON EN ASSEMBLEUR



Gratuit sur la disquette de ce numéro

Ruftrad	Traducteur d'Allemand
VDET_31P	Anti-virus puissant
METADS25	Utilitaire pour lecteur CD
SPLITT	Découpe de programmes
Config	Reconfiguration de la NVRAM
MTK4_MOD	Player de modules Soundtrack
TREASU	Clone de Load Runner
POV	5 scripts prêts à l'emploi

Concours

Participez nombreux et gagnez des dizaines de logiciels !



Val D'Isère		Schuss sur les pistes de la console
Kasumi Ninja		Le retour du grand maître des Arts martiaux
Iron Soldier		Pilotez votre robot en 3D
Checkered Flag		Une nouvelle dimension pour la F1?

Et toute l'actualité printanière de la console

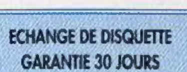
Une disquette accompagne cet exemplaire sinon, demandez-la à la caisse



SOMMAIRE







ECHANGE DE DISQUETTE GARANTIE 30 JOURS

Si la disquette de ce magazine présente un problème de duplication, nous l'échangeons **gratuitement**. Toute mauvaise utilisation (écriture sur la disquette,...) annule cette garantie ! Reportez-vous à la page 44 de ce numéro.

Direction Générale et Responsable de la Rédaction : Serge Fenez
Rédacteur en chef : Alain Massoumipour
Ont collaboré à ce numéro :
Marc Cordier, Arnaud Pignard, Bruno Christen, Sébastien Rohaut, Hervé Piedvache.
Maquette et mise en page : Trait d'Union Publications, 75012 Paris.
Impression : Imprimerie Les Mouthieux, Fontenay-Tresigny.
Start Micro Magazine est édité par **J.D. Press**
SARL de presse au capital de 10 000 F - R.C.S. Nanterre B 395 105 505.
Principal Associé : E. Pillot.
Gérant et Directeur de la Publication : E. Pillot.
Commission Paritaire 74048 - ISSN en cours
Dépôt légal à la parution.
Prix de vente au numéro : F 38.
Abonnement : F 360 (11 numéros)
J.D. Press BP 401 - 92 004 Nanterre Cedex
Publicité au journal : tél. 41 37 06 15 - fax 41 37 21 94

C'EST REPARTI !

Nouvelle édition Atari Show

Après le succès de la première édition, l'Atari Show revient début Avril, dans une version enrichie et internationale.

Atari Show: 2ème édition

C'est officiel ! L'Atari Show version 95 aura lieu les 1 et 2 Avril 1995. Une date judicieusement élaborée par les organisateurs (CompoScan France, encore eux !) pour que nous puissions découvrir les très nombreuses nouveautés annoncées ces dernières semaines. Ainsi, on devrait admirer à l'Atari Show tous les nouveaux clones, à commencer par le C-Lab Falcon MK2, l'Eagle de GE-Soft et le surpuissant Medusa 060.

Côté logiciels, ça ne devrait pas être triste non plus avec : Neon 3D, Arabesque 2, SpeedoGDOS 6, MagicMAC, Ultimédia, et de nombreux jeux, y compris pour Falcon030...

La grande particularité de cette deuxième édition, sous-titrée " Edition Internationale 95 ", c'est d'accueillir de nombreux exposants étrangers venus d'Allemagne, de Hollande, d'Angleterre, etc...

Pour cela, les organisateurs ont vu beaucoup plus grand : le triple de surface, par rapport à la première édition, un lieu plus accessible (et beaucoup plus aéré !), une salle dédiée à des conférences, un grand espace Jaguar avec concours à l'appui.

Nous vous reparlerons plus longuement de cet évènement dans le prochain numéro.

L'utopie du Milan

On entend, de plus en plus fréquemment, parler d'un nouvel ordinateur répondant au nom de Milan. Cette rumeur n'est rien d'autre qu'un énorme canular de très mauvais goût ! Il n'y a chez Atari Corp, aucun nouvel ordinateur en cours de développement. Et le départ de Richard Miller ne fait que le confirmer. L'univers micro Atari est-il mort pour autant ? Absolument pas : les clones foisonnent (Medusa, Eagle, Falcon MK2), le Falcon030 continue d'être commercialisé et fabriqué. Si un retour d'Atari en 95 sur le marché micro semble compromis, tous les espoirs restent permis pour 1996, d'autant que Sam Tramiel n'a pas écarté l'hypothèse d'un micro-ordinateur basé sur la technologie du Jaguar 2.

Richard n'est plus là

Stupeur ! Richard Miller, le vice-president Engineering d'Atari Corp, le père du TT et du Falcon030 a quitté Atari, pour prendre une année sabbatique ! Cette nouvelle est importante, car Richard Miller était le responsable des développements micro-ordinateurs (John Mathieson étant, lui, en charge des consoles). Cet évènement illustre ce que nous redoutions : Atari ne semble pas vouloir revenir en 1995 sur le marché micro-informatique.

Ce que Sam Tramiel paraît d'ailleurs confirmer dans une interview accordée au magazine EDGE : "vers la fin 1989, Atari a décidé que le marché des ordinateurs était trop coupe-gorges et qu'un système propriétaire ne pourrait pas réussir à long terme contre le mastodonte IBM/Intel. Regardez ce qui est arrivé à Commodore ! Nous avons décidé de nous focaliser sur le marché des loisirs interactifs. Mais, si des opportunités existent pour nous de revenir sur le marché micro-informatique, nous les saisirons".

MagiC Mac

MagiC, le système multitâches de Behne & Behne, (grand concurrent de MultiTOS), vient d'être porté sur Mac. Conséquence immédiate, il permet de faire tourner sous System Mac, sur Macintosh et Power Mac, n'importe quelle application TOS correctement écrite. MagiC Mac se comporte comme une application Macintosh normale, et les logiciels Atari sont lancés depuis une partition "virtuelle" sur le disque dur Mac.

Ce portage est l'illustration d'un étonnant courant en Allemagne. Effectivement, de plus en plus d'éditeurs Atari semblent se tourner vers les machines Apple. Certes, s'il est normal que ces derniers cherchent à étendre leur marché et à se diversifier, on peut s'étonner du choix Apple, et ceci pour deux raisons : premièrement, les utilisateurs qui quittent l'univers Atari le font à 99% pour passer sur PC ! Ensuite, il ne fait aucun doute qu'Apple, (en mal de clientèle nouvelle, les Power Macs n'intéressant que les actuels possesseurs de Mac), souhaite vivement récupérer la clientèle Atari, mais Apple n'est, en aucun cas, intéressé par les développeurs Atari et leurs productions ! Il semble plus logique, pour un éditeur en quête de nouveaux marchés, de se tourner vers des partenaires bien plus ouverts, comme IBM et son OS/2, ou encore Talligent et son futur OS. Ces deux-là cherchent autant de nouveaux utilisateurs que de nouveaux éditeurs !

Un nouveau CDROM-Rom ?

L'interface CDROM-Rom de CompoScan France, présentée dans notre précédent numéro, fonctionne uniquement avec les lecteurs FX001D de Mitsumi. Or, ceux-ci ont aujourd'hui disparu du marché, les stocks étant écoulés. Gasteiner, (un éditeur Anglais), a donc eu l'idée de reprendre le concept de l'interface de Compo, mais pour les CDROM IDE, comme le FX001DE de Mitsumi, et les lecteurs IDE de Sony et Panasonic. Cette interface n'est pas encore disponible, mais les premiers prototypes tournent déjà. Par ailleurs, il semble que Compo travaille également sur une version modifiée de son interface supportant le FX001DE.

THE ULTIMATE ARENA

Attention, ça va cogner dur...

Un nouveau jeu sur Ste (après Pimball Obssesion), à croire que cette machine connaît un second souffle. Que les fans de jeux de baston se lèvent.



The Ultimate Arena est diffusé par Steam SHAREWARE. Ce jeu de baston ne ressemble en aucun cas à Street Fighter, mais plutôt au célèbre Mortal Combat.

Le scénario

Une grande chaîne télévisée, Satelnet Television, lance en 2007 un jeu sous le nom de The ultimate Arena. Un affrontement a lieu avec différents adversaires surentraînés, celui qui gagnera tous les combats sera alors déclaré le combattant ultime !

Du sang...

The Ultimate Arena possède, comme tout jeu de baston, un mode deux joueurs. De plus, il est doté d'un mode Turbo qui accélère sensiblement la vitesse de vos adversaires. Enfin, il est équipé d'un système dit Gore qui annule (ou non) le sang sur les adversaires ! (pour les âmes sensibles). Tous les personnages ont des coups spéciaux bien définis. Le nombre de combattants est de six : Terry, expert dans le domaine des pouvoirs, Sandy, très rapide, Kato, maître au Kung-Fu, Arvester est un être surhumain, Joe, lui, a une grande expérience du combat, quant à Serena, il manie un cimeterre. Après une brève description

Intérêt : 62%
L'animation, les graphismes, tout concourt à ce que se soit un bon jeu, mais il n'y a pas de musique !

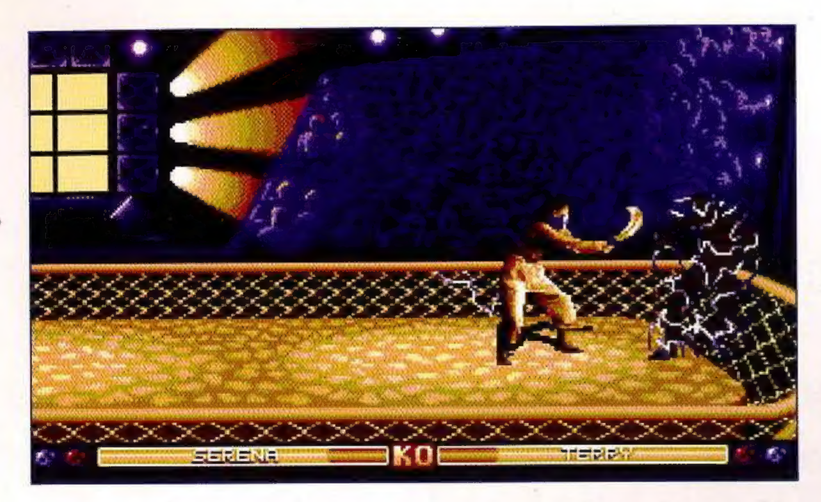
Animation : 84%
La vitesse est rapide pour du Ste, cet atout donne envie de jouer.

Graphisme : 68%
Les graphismes des personnages et des décors ne sont pas assez colorés, mais n'oublions pas que nous sommes sur Ste.

Bruitages : 65%
Aucune musique de fond, on ne perçoit que les coups assez réalistes (digits) des personnages, dommage car la musique aurait mis de l'ambiance !

Jouabilité : 70%
Parfois, le personnage répond un peu mal, mais cependant son contrôle est correct.

Note Globale : 73%
Ce jeu qui avoisine les 100 F. vous amusera avec des graphismes bien détaillés. L'animation est rapide, les codeurs se sont bien débrouillés pour que ce jeu soit vraiment intéressant (contrairement à Street fighter où la vitesse du jeu est d'environ 10 images par seconde, contre 25/50 pour Ultima Arena).
Si vous voulez acquérir The Ultimate Arena, écrivez à : Steam Sevice. Pour en savoir plus, tapez 3615 Start Micro.



des capacités des adversaires, The Ultimate Arena ressemble quant au style de jeu à Mortal Combat. Cependant, il est assez bien codé, la retouche des graphes digitalisés est assez bien faite, mais les graphismes sont fort peu colorés car la palette ne comporte que de 16 couleurs, sans aucun raster. Ce type de jeu devrait bientôt utiliser les capacités du Falcon, dans une prochaine version. Enfin, ceux d'entre vous qui aiment ce genre de jeu seront absolument ravis car, depuis bien longtemps, nos machines attendaient un jeu de combat à la hauteur !



LE MONDE DE LA DEMO

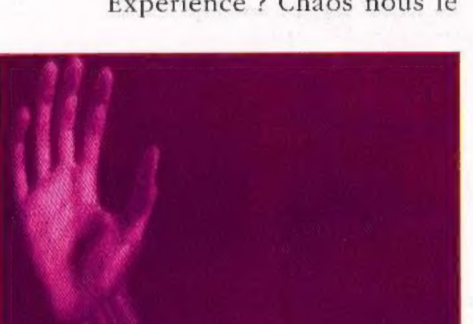
Le retour des demomakers

De la démo au coding-party, l'actualité de nos demomakers est riche en événements. Et c'est tant mieux. Ne manquez sous aucun prétexte Garcimore 2 rire, il y a de la magie dans l'air...



BUILT IN OBSELESENCE Digital CHAOS

Tout débute par un Zoom de Fractale très réussi. Vous vous retrouvez dans un tunnel dots, mais ne croyez pas ce que vous voyez : en fait, il s'agit d'un objet 3d qui se transforme. Bref, l'effet est assez impressionnant. La suite ? De la fractale qui se morphe en temps réel. Très joli et très rapide ! Qui a dit qu'on ne pouvait pas faire mieux que la Are you Experience ? Chaos nous le prouve en nous proposant sa version plus colorée et avec un axe de rotation. En résumé, cette démo comporte plus de 7 effets tous plus réussis les uns que les autres, mais le meilleur est pour la fin : 3D ZBUFFER GOURAUD MAPPED CONCAVE ! Oui, vous avez bien entendu, tout ça en même temps.





GARCIMORE AIME LES MOULES 2 Fantasy

On aime, on adore, on en réclame... Mais que font-ils donc ? deux disquettes ne sont pas suffisantes, c'est frustrant ! car, vous l'avez compris, il s'agit d'une démo à ne rater sous aucun prétexte, aussi : jetez-vous littéralement dessus !

PHANTOM PARTIE 2

Voici une nouvelle démo pour machine compatible 68000. Au programme, pas loin de 700 KO unpacked de démos. On pourra noter des effets de points, tunnels dots se transformant, Geli cube, et de nombreux autres effets. Mais, pour pouvoir vous faire une opinion objective, le mieux est encore de vous procurer cette démo...

FRIED BITS 3

Les 14, 15, 16 et 17 Avril 1195, à Bremen, Allemagne. L'année dernière, la Fried Bits 3 a été la méga coding-party, cette année, en plus grand nombre, des groupes sont attendus provenant de toute l'Europe (Suède : plus de 5 groupes, France : plus de 5 groupes ont confirmé, Allemagne : toute la scène allemande, Finlande, Autriche, Belgique, Italie, Hollande, Pologne, Angleterre, Ecosse). Bref, un meeting à ne manquer sous aucun prétexte !





NEWS

TCB COME BACKHe
Oui, TCB sera bientôt de retour ! Nous détenons entre nos propres mains la preview de ce qui pourrait servir de MAIN MENU ?
Imaginez un superbe monde en 3D... NON, je n'en dirai pas PLUS, attendez un peu, impatients que vous êtes ! après CHAOS et FANTASY, on ne peut pas tout avoir,quand même...
Bref, ANCOOL est de retour et, cette fois-ci, pas avec ses MDEMOs, mais avec son talent de jadis. Et surtout, pas de jugement prématuré, mais constatez plutôt que TCB reste l'un des meilleurs, sinon LE meilleur groupe sur ST !

Griff vient de sortir la version 0.7 de son playeur. Mpeg a rejoint DIGITAL CHAOS.

Qui ne connaît le groupe 2 LIVE CREW ? Honte à vous ! Allez vite récupérer la PHALANX et WATTAHECK DEMO DE TCB.
2 LIVE CREW sera de retour parmi nous prochainement. En



effet, le développement du jeu d'OMEGA EUSTANASIA est repris qui sera sans aucun doute un MEGAHIT (mais maintenant, uniquement pour Falcon !)

Dead Hackers society devrait sortir bientôt une BBS INTRO pour le superbe BBS où vous pourrez vous connecter au : 19.46.22.55.17.59 (Suède)

Aura devrait avoir sorti une démo, nous l'attendons !

NLC et Arsenic travaillent sur une nouvelle démo, so wait and see.

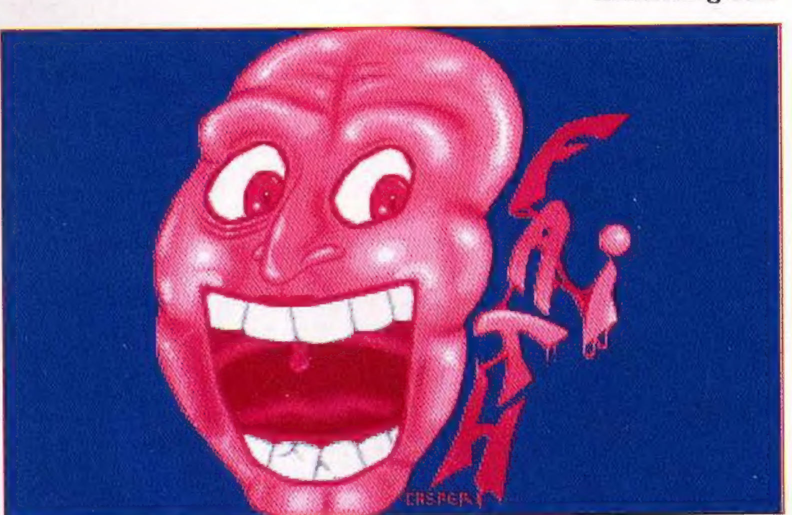
DNS viennent de sortir une nouvelle petite démo pour leur dernier BBS.

SIABTRO est une nouvelle DENTRO réalisée par DHS. Quelques effets, comme de la 3d filaire et un scroll en boule, en font une petite démo sans prétention.

L'ILLUSION de DUNE n'est toujours pas sortie... Hé oui ! Le codeur ayant perdu une grosse partie des routines de chargement lors d'un crash de disque dur a dû les réecrire. Nous vous la proposerons à nouveau le mois prochain... Elle sera prête, enfin.

Paradize de Dune est une récente dentro, pour annoncer la création d'une nouvelle BBS, française cette fois-ci. Test le mois prochain.

Arnaud Pignard



UN TIMBRE ET UNE ENVELOPPE

La solution à tous vos problèmes

LE POINT DE VUE D'UN UTILISATEUR

- J'ai réalisé plusieurs programmes éducatifs en GFA, la musique (des modules .MOD) passe avec mon Ste mais, avec le Falcon, malgré qu'il les charge le son ne passe pas, j'ai utilisé un source-assembleur repris dans THE HMS soundtracker. Comment faire ?
J'utilise l'assembleur GFA, mais beaucoup de sources me donnent des syntax errors, quel assembleur me conseillez-vous ? Mes points d'intérêts sont la programmation, la PAO et l'image de synthèse, je trouve toujours quelque chose à me mettre sous la dent ! J'ai une suggestion qu'il faudrait affecter à un magazine informatique, et j'espère que je ne serai pas le seul à le faire ! Pourquoi vous, ou un autre magazine, ne feriez-vous pas un comparatif entre le Falcon et les autres, et je suis presque certain que beaucoup d'utilisateurs de PC et MAC seraient surpris, (même le Ste n'aurait pas à rougir) car, quand je vais dans un magasin pour un achat ou un renseignement, dès que je dis le mot "Atari", j'ai l'impression qu'on me plaint ou qu'on se moque de moi, ce qui m'énerve, pourtant, après quelques questions sur l'emploi que je fais de mon ordinateur, les PC ou les Mac ne tiennent pas la comparaison, à moins d'avoir un solide budget loisirs dédié à l'informatique, on se limite à peu de choses. Pour finir, quand je dis que l'Allemagne a un parc Atari équivalant au MAC, aussi bien sur le plan loisir qu'industriel, il serait peut être temps que la France se réveille ! Je n'ai rien contre les PC, en passant. Sur ce, à la prochaine et bonne continuation.

Delecluse Patrick

Le problème est là, nos machines sont mal connues quant à leur qualité et leur puissance. Pour preuve, il suffit de regarder les nouveaux (et anciens) excellents produits qui n'ont TOUJOURS pas d'équivalent sur PC ou MAC. Pour votre problème de soundtrack sur Falcon, je ne saurais trop vous conseiller d'acheter DIGITAL TRACKER qui fournit une multitude de sources, pour rejouer des musiques de 4 à 32 voies dans vos créations. Hélas, aucune routine du domaine public existe (pour le Gfa du moins), vous ne le trouverez que dans le commercial.

J'ai été ravi de constater la présence de STzip sur votre disquette, mais malheureusement, la fonction Extract file ne se lance pas et je pense pourtant avoir tout essayé !

Boulon Lucien

Lors du lancement de STZIP, vous allez devoir sélectionner l'archive déjà compactée ou la nouvelle archive à créer. Dans le premier cas, vous pouvez sélectionner les fichiers à décompacter en cliquant dessus, ensuite, vous appuyez sur Extract et cela devrait fonctionner correctement. (Vous pouvez directement appuyer sur extract pour tout décompacter). Toutefois, si cela ne marche pas, renommez votre PRG et TTP et lancez-le. Une liste d'options apparaîtra et vous apprendrez ainsi comment lancer le décompactage manuel.

Arnaud PIGNARD

LES CADEAUX DU PRINTEMPS

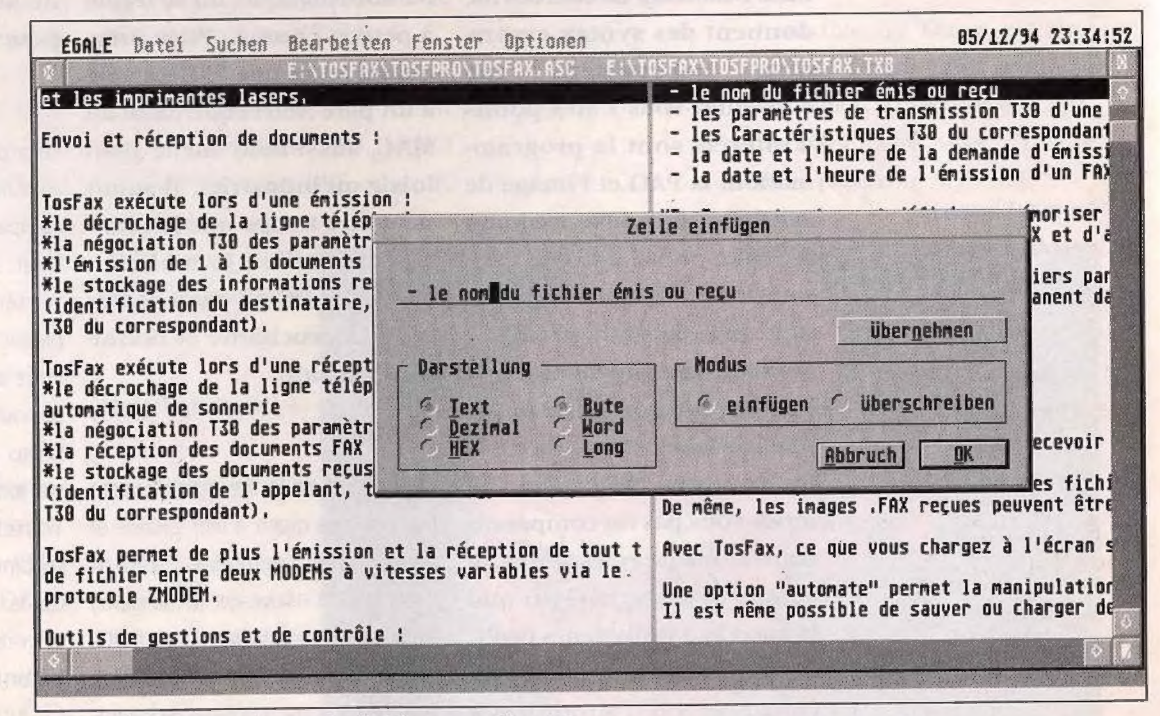
La fête continue

Des nouveautés contenant de très bonnes surprises vous attendent sur le 3615 StartMicro. Si vous n'aviez pas tiré les Rois, vous aurez assurément la fève de vos rêves dans ce nouvel arrivage.

Bureautique

CALEPIN v1.22D
Philippe Galmel

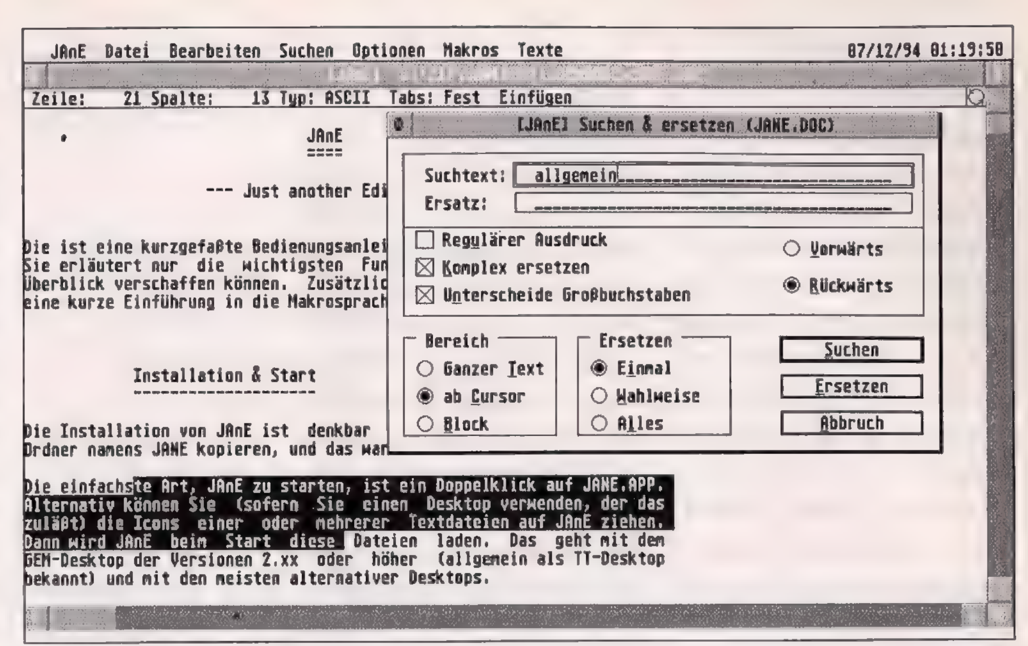
Calepin, nous vous en avions déjà parlé : il s'agit d'un répertoire qui fonctionne en accessoire et qui cumule les options d'agenda, d'horloge, d'alarme, de chronomètre, etc. L'innovation, dans cette version, consiste à permettre la numérotation téléphonique directement avec un Minitel, ou avec un modem. De plus, le logiciel est accompagné d'un petit utilitaire qui va vous permettre de récupérer vos fichiers d'adresses portfolio directement sous Calepin. Un bien bel outil qui ne cesse d'évoluer, tout en gardant une grande souplesse, et une interface à attiser les convoitises ! bref, on ne s'en passe plus, croyez-le.



Egale, la comparaison de fichiers en direct !

EGALE v2.1D
David Reitter
Voilà un nouveau produit qui ne va pas manquer de faire nombre d'heureux ! Le rôle principal de ce logiciel consiste à vérifier et comparer le contenu de deux textes : ainsi, par exemple, si vous avez écrit un texte ou un code source, à une date, et que vous trouviez une sauvegarde du même jour sur une autre partie de votre disque dur, difficile alors de savoir quel est le bon fichier, ou quelles sont les modifications apportées ? C'est alors vous utiliserez Egale pour comparer les fichiers, rechercher les points communs, ou les différences. Un très bon produit, facile à mettre en oeuvre et qui montre bien les différences, en opposant les deux textes, face à face sur votre écran, et en surlignant les parties traitées. L'interface est complètement GEM ce qui, bien évidemment, le rend encore plus agréable. Avec Egale, vous saurez rapidement gagner un temps appréciable.

HPJ2PS v0.95
R. Parr & E. Miranda
Ce programme a été élaboré pour permettre aux utilisateurs du logiciel musical Cubase de réaliser des impressions de leurs travaux sur des imprimantes PostScript. Il effectue cette opération en convertissant la sortie 300 DPI HP LaserJet de Cubase vers un fichier PostScript Bitmap. De plus, ce produit est complètement FreeWare, vous pourrez donc le donner à vos amis. Maintenant, plus de limites avec Cubase et, de surcroît, une bonne vieille imprimante PostScript pour réaliser vos impressions ! Ne sont-ils pas sympathiques, ces développeurs !



L'éditeur de textes, poussé à son maximum ...

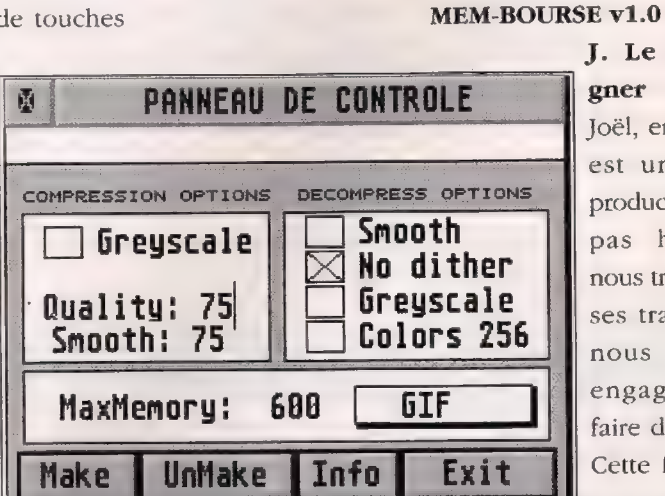
JANE v0.999
Harald Becker
Fabuleux ! Enfin, un véritable éditeur de textes, digne au plus haut point de ce titre. Jane est un produit plus que complet. Il fonctionne sur toute la gamme, en environnement GEM à 100%. Il sait tout faire : jouer son rôle d'éditeur de textes, avec une gestion classique de blocs, les fonctions de recherches sont présentes, des fonctions de marquage très simples et faciles à manier. Mais, des fonctions avancées sont également offertes, comme un éditeur hexadécimal, un gestionnaire de profil du textes, avec ajustement précis de la règle d'édition, gestion des polices SpeedoGDOS, gestion de la syntaxe, etc. Enfin, il est possible de réaliser des Macros, très évoluées avec un langage approprié, ce qui pourra, dans certains cas, vous faire gagner un temps précieux. La version fournie dans cette archive est une version de démonstration du produit qui illustre très largement ses possibilités, sans omettre de vous vous donner envie de l'acheter.

Fontes Speedo
Domaine Public
Dans cette archive, tout simplement, vous allez trouver deux polices BitStream Speedo, naturellement compatibles SpeedoGDOS. Il s'agit des polices Charter et Courier, des classiques dont on ne se passe plus qui enrichiront assurément vos documents.

POEFF v1.2
Christoph Zwerschke
POEFF, comme son nom l'indique, est un petit utilitaire présenté sous forme de TTP, qui se charge de réaliser des manipulations sur les fichiers textes. C'est, en fait, un convertisseur de données, notamment pour les codes germaniques, du 8 vers le 7 bits, des fichiers produits par TeX, mais aussi de fichiers imprimantes, ou simplement de réajusteur de données, comme les dimensions des tabulations, etc. A un fichier de départ, il applique donc les modifications, transformations, ou adaptations voulues et donne le résultat, dans un fichier annexe. Le principe du TTP s'avère pratique, si vous le lancez depuis un éditeur de textes, par exemple, pour ne pas perdre de temps dans les tribulations textuelles. Si vous avez un ordinateur différent au travail, ce produit saura sûrement l'adapter au format de nos machines.

ENVELOPPE v2.0
Nibart Hélios
Petit programme écrit en GFA Basic par un auteur français, et lecteur de StartMicro, nous transmettant ce logiciel qui va vous permettre d'imprimer des adresses sur les enveloppes, à partir d'une imprimante BJ10, ou LQ500 et compatibles. Ajoutons que c'est efficace, et que l'auteur nous prépare des évolutions du programme dans les prochains mois ...

BANK v1.22
J. Le Montagner
A nouveau, un outil français qui va vous permettre de gérer votre compte bancaire. En partie sous GEM, ce produit est simple, il manque peut-être un peu de finition, mais il fallait le faire connaître. En espérant que son auteur nous fera parvenir les prochaines évolutions ... En attendant, vous allez pouvoir gérer, sans le moindre problème, aussi bien vos comptes personnels que professionnels, (même la retraite est prise en compte), lancer un calcul de capital épargné, etc., le tout agrémenté de fonctions de fichiers, de touches de fonctions, d'exportation de données, etc. Attention, répétons que cette version n'est pas finalisée à 100 %, il manque une gestion avancée de l'impression et une structure 100% GEM, mais il vous suffit de soutenir l'auteur pour faire progresser le bébé !



La conversion d'images directement depuis un CPX.

BASETEK v1.2
J. Le Montagner
BaseTek est une base de données paramètrable qui vous permet de gérer n'importe quoi : des bandes vidéo, aux disques, en passant par votre collection de timbres de Tasmanie, vos clients, etc. Il est entièrement paramètrable et ne souffre que d'une seule chose, fort regrettable, ne pas être 100% GEM. Sinon, beaucoup mieux fini que le logiciel Bank, du même auteur, il est véritablement aisé à paramètrer et à faire fonctionner. Cette version est une version ShareWare, l'auteur donnant beaucoup de son temps pour réaliser ces produits mérite donc d'être soutenu ! Un petit conseil tout de même, il manque une gestion GDOS de l'impression qui pose actuellement problème sur le Falcon, et qui serait alors résolue.

MEM-BOURSE v1.0
J. Le Montagner
Joël, encore lui, est un auteur productif qui n'a pas hésité à nous transmettre ses travaux, et nous vous engageons à faire de même ! Cette fois, c'est un outil de "suivi d'actions" ou d'achats boursiers, réels ou simulés. Mais là, le produit est 100% GEM, (nous ne doutions pas qu'il savait le faire !) Le module d'impression n'est pas présent, et un menu déroulant n'aurait, certes, rien gâché. Mais le reste est remarquable, si vous êtes boursicoteur, rien ne manque pour gérer vos actions, de façon très précise.

Nous vous conseillons vivement d'acquérir le résultat de ce beau travail.

E.D.T v1.0
Christian Delesalle

Vous avez toujours des problèmes d'emploi du temps ? Ils seront complètement résolus, car E.D.T est arrivé pour vous tirer d'embarras! Ce produit est un créateur d'emploi du temps. L'interface est réalisée sous GEM, très facile d'emploi, mais aussi très complète : vous allez pouvoir paramétrer votre grille de gestion du temps, en choisissant les jours, les heures, la qualité de la grille, le centrage des titres, la taille des caractères, le style du texte, les différents modes de remplissage, les directions d'affichage, etc. Ainsi, vous n'aurez plus de problème de gestion de votre temps et pourrez facilement tenir à jour vos travaux. Un grand merci à cet auteur français qui nous donne l'occasion d'apprécier son travail.

Graphisme

FLICTC v4.1
Sven Bruns

Encore un playeur de FLI, certes, mais celui-ci se permet de jouer les animations FLI et FLC à leur vitesse d'origine ! Il fonctionne uniquement sur la gamme Falcon, en mode True Color, (les animations défilent aussi vite que sur un 486Dx), il gère sans problème les cartes graphiques, et NVDI, et est complètement FreeWare. Que dire de plus, si ce n'est vous inviter à sauter dessus, afin de pouvoir ensuite regarder béatement vos animations !

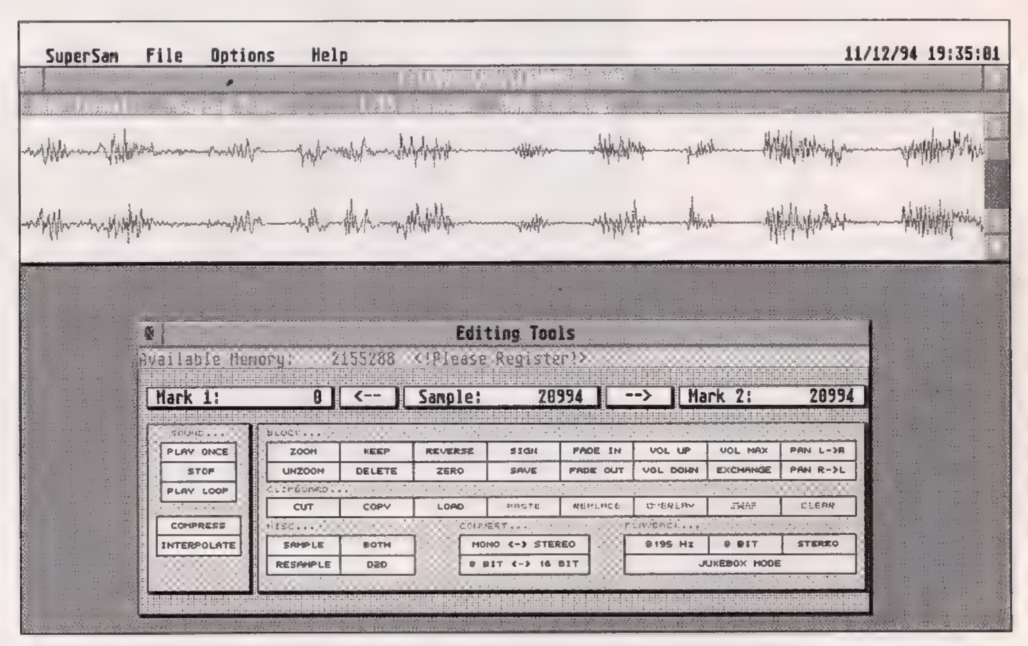
JPG68000 v1.0
Andrew L. Younger

Un CPX qui se trouve où on ne l'attendrait pas ? justement, en voici un, avec JPEG Converter. Comme toujours, ce CPX se charge dans le panneau de contrôle XCONTROL : il vous permet de convertir une image aux formats GIF, TARGA, ou PPM vers le JPEG, ou l'inverse. De plus, il vous propose des options de compression et de décompression, agissant sur la qualité, le dithering, ou la conversion de couleurs. Le produit est rapide, facile d'accès et s'offre une signature royale dans l'univers graphique, avec l'un des réalisateurs des Black Scorpion, auteurs d'APEX Média.

Musique

SUPERSAM v1.08
Daniel Hasting

Le domaine musical, spécifique aux nouvelles machines, est toujours en pleine explosion. Avec Musicom, C2D dans le domaine commercial, la concurrence en matière de Direct To Disk se fait sentir également dans le milieu du Domaine Public. Ce mois-ci, SuperSam, un superbe produit, se permet de réaliser, à travers une interface digne de ce nom, tous vos travaux sur les samples de toutes origines. Ainsi SuperSam sait charger et sauvegarder dans de nombreux formats comme : Audio Visual Research -AVR, Microsoft RIFF-WAVE - WAV, Creative Voice - VOC, Next/Sun Audio - AU et SND, IFF dans toutes ses formes - IFF, SPL, AIF, AFC, WinRec DVSM et Raw sample data - RAW et



Gestionnaire d'échantillons et Direct To Disk à couper le souffle !

SAM. Une belle panoplie dont beaucoup de logiciels commerciaux devraient s'inspirer ! SuperSam est truffé de fonctions : il sait remplir le rôle d'un juke-box sur un répertoire donné, compresser, interpoler, zoomer sur la courbe sonore, effectuer des inversions de la bande, les classiques options de Fade In/Out, Vol Up/Down sont présentes. Une gestion de bloc à couper le souffle, réellement complète et efficace, alors que d'autres... Il offre la possibilité de resampler des échantillons sur des fréquences différentes, gestion mono, comme stéréo, des éléments, etc. C'est bien un produit apte à faire pâlir plus d'un concurrent, et qui saura vraiment vous combler, tant la qualité et la simplicité d'utilisation font bon ménage ! En plus, une aide en ligne très complète est intégrée, ce qui ne gâche rien à la qualité digne d'un logiciel commercial.

TOTOSAM v2.2
Torsten Thiel
Encore un gestionnaire d'échantillons mais, cette fois-ci, s'adressant à toutes les machines. Beaucoup plus sobre que le précédent, et entièrement en langue allemande, ce produit permet de réaliser des travaux de qualité. Il est composé d'un gestionnaire de blocs, il sait convertir de stéréo vers mono, et inversement, etc. Son principal point fort réside dans la possibilité de réaliser des montages d'échantillons, et ce, le plus simplement du monde. Vous pourrez ainsi créer de véritables séquences sonores. Il s'agit donc d'un petit produit qui deviendra grand...

Utilitaire

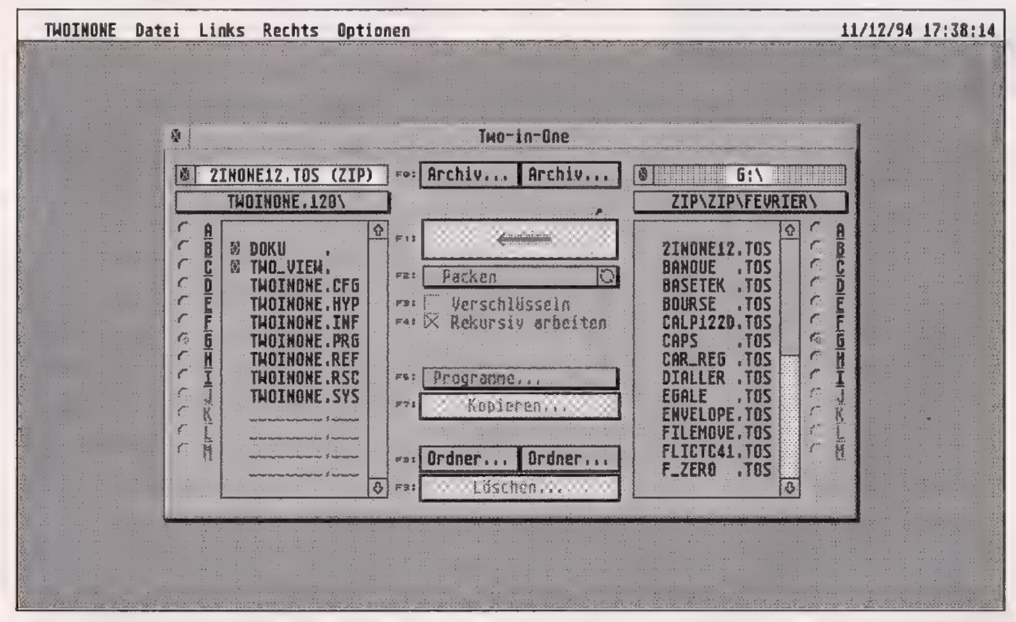
MAUS-WINDOW v1.32
Thomas Binder
Les utilisateurs ayant déjà travaillé avec un X11 ont dû remarquer le fait que la fenêtre active est celle qui se trouve sous le curseur de la souris ? Une gestion similaire sur le GEM pourrait être agréable car, actuellement, il faut cliquer sur la fenêtre de son choix pour la rendre active, ou réécrire une partie du GEM, ce qui n'est pas une mince affaire ! : d'où l'apparition de Maus-Window ! Ce petit accessoire fonctionne aussi bien sous MultiTOS, que MagiC et Geneva. Une fois actif, le simple passage de la souris la rendra dynamique. C'est un confort supplémentaire au GEM, qui fonctionne parfaitement avec tous les programmes convenablement conçus. De plus, Maus-Window sait tenir compte des avantages apportés au GEM par WinX. Mais, rendre active chaque fenêtre sous laquelle le curseur de la souris est placé ne risque-t-il pas de ralentir la machine ? Et bien non, car Maus-Window a été vraiment bien conçu, il est complètement paramétrable quant aux vitesses de réaction et de la souris, position des fenêtres majeures, etc. Il s'agit réellement d'un produit qui vous fera économiser bien des fatigues !

SHARP-ARCHIV v1.1.2
Rainer Tracht
Ce petit utilitaire vous permet, si vous êtes possesseur d'un Sharp PC-12xx, 13xx ou 14xx, de réaliser, le plus simplement du monde, un transfert de fichiers vers votre Atari. Dans cette version, seul le transfert dans ce sens est possible, si vous payez le ShareWare, vous pourrez dialoguer dans les deux sens ! Ce produit est complètement GEM, très facile d'utilisation, il est préconfiguré pour toutes ses machines et saura aisément convertir vos données, en général des programmes en Sharp-Basic pour une complète adaptation. Si vous avez ce type de produit, vous constaterez qu'il est bien plus agréable, pour travailler, d'utiliser un grand écran !

CAPS v1.0
Nick Shelbe
Un petit accessoire pratique pour les "têtes en l'air" : tout simplement, il va vous permettre de visualiser, grâce à un indicateur se trouvant dans la partie droite de la barre de menu GEM, si la touche Caps-Lock et activée ou non. Le cas échéant, le mot Caps passe du Grisé ou mode Normal. Tout petit et pratique, ce programme ne fonctionne que sur les applications GEM, uniquement.

R_NUMBER v1.0
Ian D Powell

Parmi vous, combien se serviront de ce programme ? Il permet, tout simplement, de donner la signification de la plaque numéralogique des voitures anglaises, autrement dit d'indiquer les date de validité et lieu de cet enregistrement. C'est amusant et, sur la route des vacances, un passe-temps est toujours appréciable !



TwoInOne avec son interface désormais classique.

GROCERY LISTER v1.8
Randy Hoekstra

Ah, les courses, les emplettes, une histoire typiquement féminine ! Mais comment simplifier ces tâches ? : en utilisant Grocery Lister, le logiciel qui permet de réaliser ses courses ! En effet, sous son interface GEM, Grocery Lister, propose de gérer vos achats. Divisé en deux écrans, le programme affiche, d'un côté la liste des produits, de l'autre, votre liste en cours. L'intérêt ne réside pas seulement dans l'élaboration de ces listes, mais également dans le calcul du prix des courses. Bien sûr, il est possible d'ajouter des produits, et de corriger les prix inscrits. Enfin, une fois votre liste réalisée, vous imprimerez son contenu. D'autre part, vous pouvez sauvegarder la liste et, donc, gérer les coûts des tarifs dans un restaurant ou, pour une soirée, préparer des listings de plats déjà composés, afin de déterminer les produits nécessaires et d'évaluer leurs prix. Bien conçu et efficace, vous ferez plaisir à toute maîtresse de maison, à coup sûr, en lui ôtant un souci majeur !

FILEMOVE v1.04
Chris J Robinson

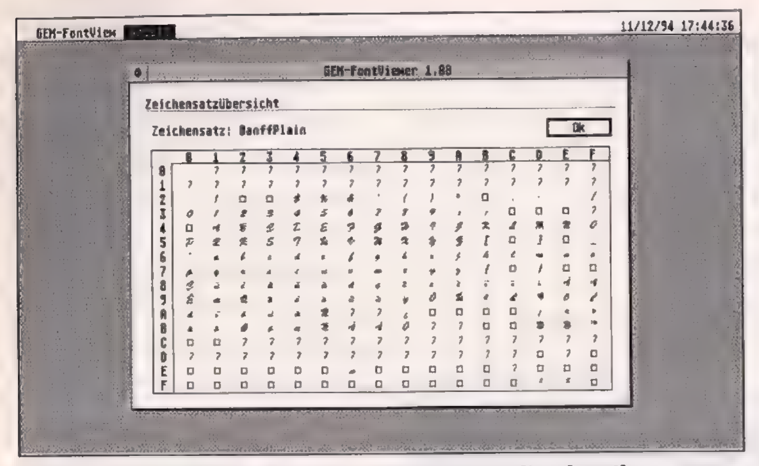
Pour les pauvres possesseurs d'un TOS inférieur à la version 1.4, il est impossible, sur le bureau, de réaliser un déplacement de programmes, seules peuvent s'effectuer des copies. Heureusement, FileMove est là pour vous sauver la mise. Ce petit programme qui peut, tout aussi bien être installé sous forme d'accessoire que de programme, va réaliser les déplacements de vos fichiers sous le bureau. Il offre également des options à ne pas négliger, comme la création automatique de répertoire, la destruction du répertoire d'origine, etc. Enfin un outil qui va soulager tout autant l'utilisateur que le support magnétique.

SLINGSHOT v1.02
Artisan Software

Ce programme fonctionne sur toute la gamme, il permet de lancer d'autres programmes. En fait, c'est un tout petit shell, à placer sur votre bureau, de façon à y avoir un accès rapide. Ensuite, vous définissez les programmes en provenance de différents lecteurs, avec une taille illimitée de sous-répertoires. Enfin, simplement après avoir lancé SlingshoT, un raccourci-clavier vous fera gagner du temps pour exécuter vos programmes les plus couramment utilisés, ou tout simplement les plus enfouis dans des sous-répertoires. Très pratique, vraiment, on ne saurait s'en lasser, ni s'en passer.

TIME ZONE
A.D. Butcher

La surface de la terre est divisée en 24 fuseaux horaires.



Tous les caractères de vos fontes en un clin d'oeil.

Chaque fuseau représente 15 degrés de longitude, ou une heure de temps. Le passage du temps suit le chemin du soleil, avec le méridien de Greenwich (GMT) comme point central. Ainsi, les pays situés à l'est du méridien sont devant, et ceux à l'ouest sont derrière. Ce programme permet donc de connaître l'heure exacte de chaque ville du monde. Il fonctionne en accessoire ou en programme. 120 villes du monde ont été définies, pour votre plus grande satisfaction. Pratique pour l'homme d'affaires, ou pour appeler un ami parti aux Caraïbes et que vous voulez déranger en pleine nuit ...

GEM-FONT-VIEWER v1.0
Reinhard Bartel

A nouveau, voilà un outil très pratique. Si vous utilisez des caractères spéciaux dans votre traitement de textes, par exemple, vous allez pouvoir les connaître facilement. Oui, GEM-Font-Viewer permet de montrer, selon deux méthodes, les caractères typographiques de chaque fonte : soit pour chaque touche du clavier, soit selon une table ASCII. Bien sûr, il gère les fontes que vous chargez, grâce à SpeedoGDOS. Cela risque de vous dépanner pour trouver une belle représentation dans la police Symbole.

TWOINONE v1.20
Gregor Duchalski

Encore une mise à jour de TowInOne, le déjà célèbre shell pour archiveur qui, dans cette version, apporte de nombreuses corrections de bugs, mais aussi des nouveautés, notamment dans la présentation et les manipulations. Rien de véritablement révolutionnaire mais, comme toujours lorsque vous êtes possesseur d'une version antérieure, il s'avère souvent utile de mettre à jour l'un des produits les plus utilisés.

STATFOOT
E. Cellard

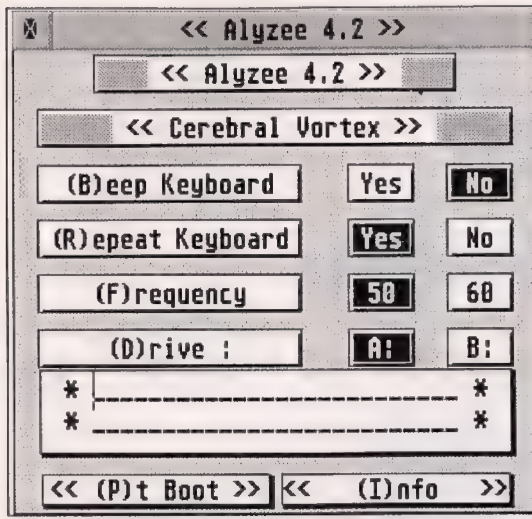
Précédemment auteur d'un SnapShot sur Falcon, il nous propose, cette fois-ci, un superbe logiciel d'analyses et de prévisions des résultats des matchs du championnat de France de football. Son but principal est de faciliter la participation au LOTO Sportif. Il intègre les saisons de 1987-88 à 2006-07, ceci afin de permettre l'utilisation de méthodes de prévisions qui utiliseront les données des saisons précédentes. Il gère jusqu'à 200 équipes, réparties entre la première et la deuxième des divisions. L'interface est 100% GEM, ce qui est fort appréciable. Le produit semble assez évolutif et permet une gestion parfaite des mouvements du championnat de football. Si vous êtes passionné par ce sport, alors, c'est un outil indispensable. De plus, il est fourni avec la base des données actualisées des matchs.

SUPERBOOT Doc v0.8
Claude Besneux

C'est, tout simplement, la traduction de la documentation du logiciel SuperBoot, dans notre langue française. Un beau travail de Claude qui lui vaut nos remerciements. Pour notre plus grande satisfaction, nous l'incitons à continuer. Vous trouverez cet ouvrage aux formats ASCII et Rédacteur.

ALYZEE v4.2
Cerebral Vortex Software

Il s'agit d'un accessoire permettant de configurer certains paramètres de votre machine et, également, d'écrire un boot disk, afin de prévenir l'horrible apparition de virus. 100% GEM comme il se doit, vous pou-



Alysee, les paramètrages à tout va ...

vez donc définir si vous désirez ou non activer le beep clavier, la répétition du clavier et la fréquence de l'écran. Pratique à consommer sans modération, des évolutions sont prévues, dès à présent. C'est un EverythingWare, donc, récompensez l'auteur selon votre générosité.

Programmation

QED v3.09

Tom Quellenberg

Maintenant, voici un très beau cadeau de la part de Tom Quellenberg. Il nous offre généreusement le source complet, en Turbo C, de son éditeur de textes sous GEM ! Peu de programmeurs accomplissent un tel geste, car ce produit est superbe, qui plus est, il comprend des options qui ne sont pas inintéressantes : une gestion de bloc, des marqueurs, la recherche et le remplacement de données, des macros sauvegardables, etc. Un superbe produit qui saura vous séduire, et qui, avec ce don de sources, va permettre à vous tous, nombreux programmeurs, de réaliser des améliorations, ou prendre des éléments que vous ne saviez pas concevoir pour les insérer dans vos propres oeuvres. Souvent, nous ne pouvions trouver des éditeurs sous TOS, maintenant c'est un éditeur complet sous GEM, avec fichier ressource, qui est totalement offert gracieusement. Encore merci à son auteur.

Communication

DIALLER v0.9

Christoph Spengler

Ce petit utilitaire a du moins un aspect pratique. Certains logiciels de communication sont mal équipés ou, plus simplement, vous ne pouvez plus vous passer de votre micro, alors, Dialler est là pour vous permettre de numéroter à travers votre modem. Très simple, pouvant gérer jusqu'à 1000 numéros, vous définissez la commande de numérotation de votre modem, ainsi qu'une chaîne d'initialisation si nécessaire, et hop : un deux cliques, vous faites numéroter votre modem. Il pourra tout aussi bien appeler un BBS, qu'une personne, si vous avez branché votre téléphone sur la même prise... Mais il vous appartient d'évaluer s'il correspond à vos besoins réels.

Jeux

MoonSpeeder

Eh oui, le célèbre auteur de courses automobiles récidive avec MoonSpeeder. Incroyablement plus évolué que les précédents, un test complet de ce jeu ne doit d'ailleurs pas être très loin dans le magazine... Vous trouverez donc, dans cette archive, une version de démonstration qui illustre bien les capacités, et l'intérêt de ce fabuleux jeu de courses dans l'espace intergalactique... A vos manettes !

Educatif

ABC JUMBLE v1.0

David Becker

La plupart des logiciels éducatifs nécessitent un écran couleurs, les enfants étant beaucoup plus captivés par la luminosité de ces couleurs. Mais hélas, beaucoup de familles ne possèdent qu'un écran monochrome, et les éducatifs deviennent alors inutilisables. ABC jumble est donc exclusivement réalisé pour les écrans monochromes, son principe est fort simple mais, pour les petits, il est moins évident : il faut replacer, dans l'ordre, les lettres de l'alphabet ! Le jeu se présente sous une interface GEM bien adaptée aux enfants, puisque les boutons gauche et droit de la souris fonctionnent de la même façon. Enfin, une petite musique de l'alphabet est présente pour égayer un peu l'intérêt de ce bon logiciel éducatif.

Hervé Piedvache

LA SAGA DES BBS

Voyage au cœur des serveurs

Partons à la découverte des différentes parties qui sont couramment offertes sur les BBS.

Les Bulletins

Le mois précédent, nous avons interrompu notre exposé après avoir passé en revue les différentes étapes de la connexion au BBS. Donc, après avoir saisi vos coordonnées, votre mot de passe, et répondu aux différentes questions que le service vous a posées, vous vous trouvez devant plusieurs cas de figure. Soit vous arrivez directement au menu principal, que nous découvrirons plus tard, soit vous vous trouvez face aux Bulletins. N'ayez pas d'inquiétude, simplement, si nous restons dans le thème littéral du BBS, nous pénétrons maintenant le Bulletin Board System, dont la cession Bulletin est un membre virulent. Les Bulletins sont une forme d'affiches qui vont vous informer d'éléments importants sur le service. Si il ne se passe rien, pas de bulletin, ou juste une page introductive qui peut être textuelle, comme graphique. Cette affiche peut arriver telle quelle et défiler devant vos yeux, de page en page, comme c'est le cas sur TheBBS, en vous demandant de continuer ou non la lecture. Ou, de façon différente, le serveur peut vous avertir, à travers un menu comme sur Brazil, qu'il y a, dans le Bulletin numéro x, une annonce que vous n'avez pas lue. Il n'existe pas de règle dans les Bulletins, chaque serveur le gère à son bon vouloir, mais ils sont souvent présents et il ne faut pas s'en étonner. Certains BBS, qui se veulent plus conviviaux que d'autres, iront même jusqu'à vous proposer de souhaiter un Joyeux Anniversaire aux Users nés le jour de votre appel, comme on le voit sur Bubulle, ou de laisser un message sur une affiche. Chacun prépare son accueil à son gré. Une fois ce passage effectué, vous allez enfin accéder au menu principal du service.

Le Menu Principal

Le menu principal, bien sûr, c'est le noyau central du serveur. Il va vous mener à tous les sous-menus et vous propose donc, à travers une multitude de choix, les éléments présents sur le service. Ne soyez pas étonné si, lors de votre première connexion, un certain nombre de services sont inaccessibles, c'est tout à fait normal, car il vous faut être validé par le Sysop.

Les Commandes

Là non plus, pas de règle pour se déplacer sur un BBS. Les menus peuvent tout aussi bien être représentés sous forme de données numériques, que par des lettres, ou des signes de ponctuation, ou tout autre caractère. En revanche, c'est en général le cas si le BBS est bien structuré, les commandes principales sont accessibles à tout moment et restent les mêmes sur tout le service. Par exemple, la commande de déconnexion, car on se doit de toujours quitter un BBS en utilisant sa procédure de déconnexion, afin de laisser le service aussi net que possible. Cette commande qui sera peut-être (G) pour Goodbye, ou (*) ou encore (D), pourra être appelée à n'importe quel moment. Il

en va de même pour passer au menu précédent ou revenir au menu principal. De cette façon, sitôt la commande connue, vous n'êtes plus jamais perdu sur le serveur. Mais rentrons dans le détail des options offertes.

Les Conférences

Toujours présentes sur un BBS, car elles forment son objectif principal : communiquer. Les conférences, terme employé pour les lieux de discussion sur un BBS, peuvent aussi s'appeler News, pour les conférences en provenance d'InterNet, ou EchoMails ou Areas, pour les réseaux affiliés à FidoNet. Ces conférences sont classées par thèmes, et peuvent s'étendre à une multitude de sujets. Ces sujets, en règle générale, restent tout de même proches des centres d'intérêt du serveur. Ainsi, sur un serveur dédié à un ordinateur, on ne trouve que des conférences consacrées à cette machine, c'est le cas de TheBBS pour l'ATARI. Mais il existe des BBS spécialisés dans des multitudes de sujets. Les conférences essaient d'être précises, le plus possible, sur un thème donné, afin de le traiter à fond. Mais il existe aussi des conférences générales où l'on parle de sujets globalement, et qui font souvent partie des discussions inhérentes à des conférences spécifiques. L'important, c'est avant tout l'échange d'avis et d'informations. Certaines conférences peuvent être privées, pour un groupe d'amis ou de personnes autorisées, les autres sont publiques, donc, ouvertes à tous logiquement. Il existe aussi des conférences personnelles, ou Boîtes aux Lettres sur le BBS, eMail pour InterNet et NetMail pour FidoNet. C'est le principe du courrier postal, vous laissez un message à une personne en particulier, et cette dernière pourra vous répondre de la même façon. Ainsi que

```
Terminal VT100/ANSI Couleur
44 mn Mail? ([*] HangUp) ([!] Top menu) ([-] Previous menu)

  Local Mail

  [R]  Read your mail
  [S]  Write to Sysop
  [L]  Write local mail

  French Language Echomails

  [G]  Read Local Conferences
  [1]  Write Local Conferences
  [V]  Read Fidonet France / FrLink

  Internationals Echomails

  [I]  Read Fidonet International
  [N]  Read NeST        (Atari conferences only)
  [A]  Read AtariNet    (Atari conferences only)

THE_BBS ==>
```

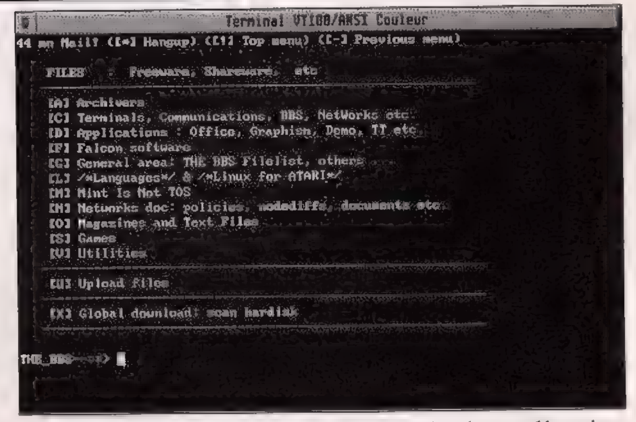
nous vous l'avions suggéré le mois dernier, Il est conseillé de laisser un message au Sysop du BBS par ce système, afin de lui quémander un accès validé.

Lorsque vous écrivez un message, le serveur veut connaître le nom du destinataire. Si vous écrivez en public, vous pouvez préciser un nom quelconque, si votre message répond à un précédent. Sinon, vous pouvez en général le destiner à tout le monde, en précisant ALL. Ainsi conçu, ce message sera en lecture pour tous.

Le Download

Couramment appelé Téléchargement, dans l'univers du minitel, le download peut être indiqué simplement comme liste des fichiers, sur un menu principal. C'est là que se trouve la "poule aux oeufs d'or" des fichiers du Domaine Public. C'est aussi l'un des accès les plus difficiles à obtenir sur un BBS, tant que vous n'êtes pas validés. Les fichiers sont classés par thèmes, tout comme les conférences, et généralement archivés avec un protocole de compression classique, comme ZIP ou LZH.

Sur les BBS, il arrive souvent que votre accès au download, même après validation, soit limité par un compteur en octets, de téléchargement journalier. La taille de ce compteur est variable selon chaque service. Ainsi, vous êtes autorisé à télécharger des fichiers d'une taille équivalente à celle de votre compteur. De même, ce compteur journalier se trouve augmenté de la taille des fichiers que vous lui aurez envoyés. Bien sûr, cela peut s'avérer pratique, mais attention, vous devez envoyer des fichiers qui ne sont pas présents sur le service car, le cas échéant, le Sysop pourra très facilement retirer votre validation ! Il convient de demeurer fidèles à un principe d'échange à double sens, pour que tout se passe bien sur un BBS.



Hervé Piedvache

LE CALCUL BINAIRE

La manipulation des bits

Le système binaire fonctionne selon des règles de calcul très précises. Tous les calculs effectués par le microprocesseur passent par ces dernières. Comment pourrait-on programmer correctement sans les connaître ?

Dès notre plus jeune âge, l'art de compter et de manipuler les chiffres nous a été enseigné. L'addition, la soustraction, la multiplication et la division sont les quatre opérateurs de base de l'arithmétique, à tous les niveaux d'études. Ils servent aussi bien dans les calculs d'intégrales que dans la résolution de systèmes d'inéquations à multiples inconnues. Le but de cet article n'est pas de vous réapprendre à compter, mais plutôt de voir comment le coeur de nos machines traite ces opérations, dans le format binaire. Et nous allons voir que ce n'est pas toujours très simple.

L'addition

Commençons par le plus facile, l'addition. Partons d'une addition de deux bits, et faisons ce qu'il convient d'appeler une table de vérité : Bit A+ Bit B=Résultat.

```
A  B  R
0 + 0 = 0
0 + 1 = 1
1 + 0 = 1
1 + 1 = 10 , soit 0 avec
retenue de 1
```

Comme dans toute addition, nous avons une retenue. Les mêmes règles de calcul s'appliquent, quelle que soit la base des valeurs à cumuler. Cette remarque est vérifiée pour toutes les opérations. Voyons comment faire pour additionner deux octets.

```
 Retenue    1111
 Octet 1:   10011101 : 157
+ Octet 2:  01111010 :
122

Total:      00010111 (en
fait 100010111): 279
```

En assembleur, nous faisons une addition avec l'instruction ADD.x ou x représente le format : octet, mot, mot long. Ainsi, le calcul ci-dessus se fait de la manière suivante :

```
Move.b
#%10011101,D0
Add.w
#%01111010,D0
```

La soustraction

La soustraction est un peu plus difficile à exécuter. Réalisons la table de vérité.

```
0 - 0 = 0
1 - 0 = 0
1 - 1 = 0
0 - 1 = 1111111111111...
```

Le dernier cas est un peu spécial. En effet, il faut raisonner de la manière suivante : 0-1 est impossible tant qu'on ne connaît pas le format des nombres négatifs. Ainsi on préfère dire 10-1=1, et retenir 1. Or, on retombe sur 0-1. Ce qui fait encore 0 avec une retenue de 1, et ainsi de

suite, sans fin. Prenons le cas de 2 valeurs, comme pour l'addition.

```
      11101101 : 237
-     01011011 :  91
Retenue   1    1
      10010010 : 146
```

En assembleur, c'est l'instruction SUB.x qui est utilisée. Mêmes remarques que pour l'addition au sujet du x.

```
Move.b
#%11101101,d0
Sub.b #%01011011,d0
```

La multiplication

Revenons à quelque chose d'un peu plus simple. Dans ses grandes lignes, la multiplication se comporte comme une succession de multiplications avec un décalage. En voici la table de vérité :

```
0 * 0 = 0
1 * 0 = 0
1 * 1 = 1
0 * 1 = 0
```

Il n'y a pas de surprise dans cette table. Nous pouvons donc passer à un calcul plus gros :

```
      11011010 : 218
*     00000110 : 6
      ----------
      00000000
+      11011010
+     11011010
      ---------------
=    10100011100 : 654
```

En assembleur, nous employons couramment l'instruction MULU.x. Regardez un peu plus haut pour la signification du x.

```
Move.b
#%11011010,d0
Mulu.w #%00000110,d0
```

La division

La division, en fait, est une succession de soustractions avec un décalage. La table de vérité est simple à déduire :

```
0 / 0 = impossible
1 / 0 = impossible
1 / 1 = 0
0 / 1 = 0
```

Comme vous l'aurez deviné, une division par 0 est parfaitement interdite. S'il vous prenait l'envie d'essayer tout de même, sachez que vous obtiendriez de surperbes mais néanmoins désolantes petites bombes ! Divisons 11011000 par 10 :

```
11011000 : 10
-------------------
__
01          1101100
  10
   01
     11
      10
        00
          0
```

Et en assembleur alors ? Cette fois, notre instruction s'appelle DIVU.x.
Pas besoin de remarques pour le x.

```
Move.b
#%11011000,d0
Divu.b          #%10,d0
```

Les valeurs positives et négatives

Jusqu'à présent, nous n'avons même pas cherché à faire autre chose que des calculs à partir de valeurs positives. Nous aurions pu parfaitement appliquer nos exemples à des valeurs négatives. Pourtant, nous ne savons pas encore comment différencier une valeur positive d'une valeur négative. Un nombre, quel qu'il soit, peut être soit positif, soit négatif. Le cas du 0 est un peu spécial, puisque -0=+0. Donc + et - peuvent être représentés par un bit qui, lui aussi, prend deux états. Ainsi, un bit va suffire à préciser si nous sommes en présence d'un nombre positif ou d'un nombre négatif. Ce bit est celui de poids le plus fort. Si nous voulons un nombre négatif stocké sous forme d'un octet, ce sera le bit 7 qui représentera le signe. Appelons-le S.
Si S=0 alors la valeur est supérieure ou égale à 0
Si S=1 alors la valeur est négative
Malheureusement, tout n'est pas aussi simple qu'on voudrait le croire. Normalement, il suffirait de placer le Bit S à 1, puis indiquer dans les autres bits la valeur absolue de la valeur négative, comme ceci :

```
-23 en octet :
-  23
1 0010111
```

Eh bien non, une valeur négative ne se représente pas tout à fait comme cela. Il nous faut aborder ici la notion de complément à 2 dont nous avions déjà parlé il y a quelques mois.

Le complément à 2

Pour passer vers un nombre négatif, il nous faut d'abord considérer plusieurs choses. Tout d'abord, voir si celui-ci est positif ou négatif. S'il est positif, il n'y a aucun problème, le nombre est stocké tel quel. Pour 23, ce sera 00010111. Mais, si le signe est négatif, dans un premier temps, il nous faut le considérer comme positif. Ensuite, il convient de calculer son complément à 2. Voici comment procéder :

|-23|=23 soit 00010111
Calcul du complément à 1 : on inverse tous les bits : 11101000
On additionne 1 pour obtenir le complément à 2 : 11101000+1=11101001
Donc (-23)=11101001 en complément à 2 sur un octet.

L'assembleur 68000 permet de pouvoir tenir compte des signes transmis avec les valeurs dans ses différents calculs, ainsi que du bit de retenue dont nous avons vu le détail lors de l'étude du status register.

Les réels à virgule flottante

Maintenant, il nous reste à étudier la manière dont les nombres à virgules sont stockés dans la mémoire. Comment la machine interprète-t-elle un nombre comme 2.5 par exemple ? Pour cela, nous devons introduire une nouvelle notion, l'exposant décalé, à base 10. Ainsi, nous sommes tous d'accord pour dire que 2.5=0.25*10^1. Comment traduire 0.25 en binaire ? C'est que, là non plus, nous n'avons pas encore vu comment passer d'un réel en binaire. Il faut deux étapes : dans la première, nous devons considérer la partie entière du réel et la passer en binaire, comme nous l'avons déjà appris. Ensuite, il faut examiner la partie réelle située après la virgule. Par exemple, prenons 157.54= 157+0.54

```
-Pour la partie entière :
157/2=78,5 reste donc 1
78/2=39 pas de reste donc
0
39/2=19.5 reste donc 1
19/2=9.5 reste donc 1
9/2=4.5 reste donc 1
4/2=2 pas de reste donc 0
2/2=1 pas de reste donc 0
2/1=0.5 reste donc 1
soit un résultat de
10011101
```

-Pour la partie réelle 0.54, il faut multiplier par 2. A chaque fois qu'est obtenue une valeur supérieure à 1, on prend 1 comme valeur binaire, puis on repart avec la partie réelle. Ainsi, certaines valeurs n'ont pas de fin, on les arrondit donc au bout de 8 bits.

```
0.54*2=1.08 reste 1
0.08*2=0.16 reste 0
0.16/2=0.32 reste 0
0.32*2=0.64 reste 0
0.64*2=1.28 reste 1
0.28*2=0.56 reste 0
0.56*2=1.12 reste 1
0.12*2=0.24 reste 0
...
...

Ici un résultat de 10001010 par
arrondi
157.54 en décimal =
10011101.10001010 en binaire.

-Pour 0.25
0.25*2=0.50—>0
1-0.50)*2=1————>1
(1-1)*2=0————>0
...
...
...
```

Ainsi 0.25, en binaire, se note 0.010. La valeur binaire réelle est ce que l'on appelle une mantisse.

La norme IEEE

Pour stocker les valeurs réelles, l'ordinateur emploie couramment une norme, l'IEEE (Institute of Electrical and Electronical Engineers). Cette norme tient compte à la fois du signe, de l'exposant et de la mantisse. Pour notre exemple, le bit S du signe sera 0. La mantisse prendra comme valeur 010. Par contre, la valeur de l'exposant variera suivant la précision à apporter aux nombres réels. La norme IEEE définit deux précisions : la simple et la double. Dans le premier cas, un long word, soit 32 bits, est utilisé : 1 bit S pour le signe, puis 8 bits pour l'exposant, et enfin, 23 bits pour la mantisse :
Bit 31: Signe
Bit 30 à 23: Exposant
Bit 22 à 0: Mantisse
Arrivés à ce point, un problème

se pose : comment exprimer les exposants négatifs ? Par exemple, 0.0032=0.32*10^(-2). L'exposant est négatif, il faut donc prévoir ce cas, en appliquant ce qu'on appelle un décalage. Dans le cas de la simple précision, ce décalage est de 64. Donc, si nous avons un exposant négatif de -64, l'exposant sera égal à 0. Le maximum pourra être de 191, puisque 64+191=255. Pour notre exemple de 0.25, l'exposant qui est de 1 sera en fait de 64+1=65, soit 1000001. La double précision diffère de la simple par sa taille : 64 bits. Toujours 1 bit pour le signe, 11 bits pour l'exposant, 52 bits pour la mantisse. Ici, le décalage sur l'exposant est de 128. Nous vous laissons imaginer la précision.

Conclusion

Que de travail réalisé ces deux derniers mois : les opérateurs logiques et le codage, sous toutes ses formes, des nombres en binaire. Pour ceux d'entre vous qui ont trouvé ces articles plutôt récalcitrants, nous vous informons qu'il n'y aura desormais plus de théorie pure et dure. Dès le mois prochain, nous allons passer à quelque chose de très instructif et très pratique : l'affichage de points en assembleur, pour en déduire des primitives graphiques, comme les rectangles, les pleins, et les droites. Un conseil : révisez les OR, AND, XOR et les réels, nous en aurons besoin, la mémoire vidéo étant assez ardue.

Sébastien ROHAUT

START MICRO MAGAZINE & COMPOSCAN FRANCE présentent Le Super Concours de printemps

1er Prix, Valeur 1290 F.
1 Logiciel de dessin, d'animation et de morphing : APEX Média

2ème Prix, Valeur 990 F.
1 Pack Musique CompoScan

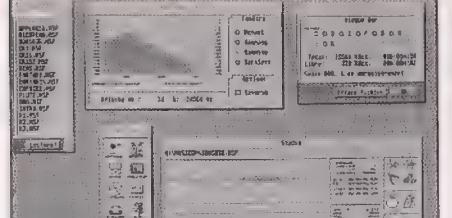
3ème Prix, Valeur 990 F.
1 Pack Speedo CompoScan
1 Echantillonneur/soundtracker 16 bits : Trackom

du 4ème au 6ème Prix, Valeur 290 F.
3 Fantastiques jeux Falcon030 : MoonSpeeder

du 7ème au 10ème Prix, Valeur 250 F.
4 Exemplaires du tout nouveau CD Rom : Skyline CD

du 11ème au 20ème Prix, Valeur 190 F.
10 Logiciels d'enregistrement DtD : Musicom 1

Question n°1 :
Laquelle de ces fonctionnalités n'est pas dans Musicom 2 ?
❒ Enregistrement Direct To Disk en 16 bits.
❒ Montage d'échantillons.
❒ Effets sonores en temps réel.
❒ Effet Karaoke de suppression des voix.
❒ Sauvegarde au format DVS



Question n°2 :
Lequel de ces dégradés n'est pas effectué automatiquement par APEX ?
❒ Dégradé central
❒ Dégradé excentré
❒ Dégradé par interpolation
❒ Dégradé par remplissage
❒ Dégradé linéaire

Question n°3 :
Au maximum, combien de voies simultanées peuvent être utilisées en 16 bits par Trackom ?
❒ -2
❒ 2
❒ 4
❒ 10
❒ un milliard

Question n°4 :
Combien de temps prend la génération d'un morphing animé sur 10 images en 320x200 sous APEX ?
❒ environ 5 minutes
❒ environ une demi-heure
❒ environ une heure
❒ environ 5 heures
❒ environ 14 heures

Question n°5 :
Qui a organisé le dernier salon Atari Show Paris 94 ?
❒ Atari Corp
❒ Atari France
❒ Atari Europe
❒ Atari Taïwan
❒ CompoScan France

Les gagants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.
Envoyez vos réponses à :
Super Concours, Start Micro Magazine, J.D. Press, BP 401, 92004 Nanterre Cedex
Date limite de participation : le 31 Mars 1995, le cachet de la poste faisant foi.





EN ATTENDANT L'ECTS

Atari semble nous réserver quelques bonnes surprises, pour ce qui demeure l'évènement Européen le plus important en matière de jeux vidéo : l'ECTS. En attendant, six nouveautés devraient être disponibles quand vous lirez ces lignes...

La conférence

Pour la première fois depuis près d'un an, Atari Europe a tenu une conférence de presse en France, à l'occasion du salon du jouet. Nous avons eu droit à la diffusion de l'ensemble des publicités TV américaines, remarquables d'humour et d'agressivité. Atari Europe n'a pas réellement montré de nouveaux jeux et s'est contenté de diffuser une bande vidéo illustrant les différents jeux découverts lors du CES de Las Vegas, il y a un mois. Par contre, les journalistes étaient invités à essayer Doom en mode "multiplayer". En effet, Atari Europe a présenté un prototype du câble JagNet, sa sortie étant prévue en Mars, à un prix inférieur à 150 F. Cependant, de cette conférence, trois annonces importantes doivent être retenues :

1/ Atari Europe dispose en 1995 d'un budget publicitaire d'au moins 10 millions de dollars. Les campagnes de Presse devraient débuter en France dès la fin du premier trimestre. Des campagnes TV et radio devraient également être utilisées en France en 1995.

2/ La console pourrait passer à 1790 F. TTC dès Mars. Un prix beaucoup plus raisonnable, mais qui reste largement supérieur au prix américain (aujourd'hui de $199).

3/ Enfin, le lecteur CDROM sera lancé en Europe à l'ECTS de Londres. Le prix français est déjà connu : 1390 F. TTC, avec 1 jeu et VLM.

Salon du jouet

Atari était présent au salon du jouet, par l'intermédiaire de son importateur exclusif ACCORD qui espère, cette année, disposer d'une aide plus conséquente de la part du constructeur américain, notamment en terme d'investissements publicitaires. ACCORD avait choisi de participer au Salon du Jouet, afin de convaincre les grands distributeurs comme Auchan, Virgin Megastore et autres de supporter le Jaguar en fin 95. Cela semble avoir porté ses fruits, puisque l'on vient d'apprendre que Virgin distribuera la console, à compter de la mi-95. L'unité CDROM était présentée sur le stand et diffusait des films Cinepak : Les dents de la mer, Star Wars, Retour vers le futur. Nous avons été très agréablement surpris par la qualité d'images du Cinepak Jaguar, en tous points supérieure au Cinepak rencontré sur 3DO et autre SEGA.

Virtual Light Machine

Le salon du jouet fut l'occasion de découvrir, en avant-première, la dernière oeúvre de Jeff Minter (l'auteur de Tempest). Virtual Light Machine, encore appelé VLM, est un synthétiseur de lumière évoluant en fonction de la musique. Ainsi VLM découpe, en temps réel, le signal sonore afin d'y déduire une vingtaine de paramètres qui définiront la couleur et l'emplacement de points dans l'espace. On obtient ainsi des effets de lumière, de couleurs et d'animation de points rythmés par la musique. Avec VLM, vous ne verrez (!) plus vos CD comme avant. En effet, VLM modifie totalement notre façon d'écouter la musique. Comme hypnotisée par ce déferlement de couleurs, votre attention se focalise sur les "détails" sonores ayant la correspondance visuelle la plus intense. VLM propose 99 effets vidéo, dont certains interactifs (l'utilisateur vient enrichir l'animation à l'aide du joypad). Nous reviendrons prochainement sur ce logiciel étonnant, intégré dans les ROMS du CDROM.

Liste des titres-cartouches attendus avant la fin Avril

AirCars
Arena Football League
Cannon
Fodder 'Dactyl Joust
Double Dragon V
Fight For Life
Flashback
Hover Strike
Phear
Pinball Fantasies
Sensible Soccer
Soccer Kid
Syndicate
Theme Park
Troy Aikman NFL Football
Ultimate Brain Games
Ultra Vortex
White Men Can't Jump

Cannon Fodder

Première nouveauté du mois de Février, Cannon Fodder est un jeu d'arcade venu de la micro. L'année dernière, il fut un énorme succès sur ST, Amiga et PC. Dans ce jeu de guerre, vous devrez explorer des paysages désolés à la recherche de fabriques de missiles SCUD, traverser la jungle tropicale pour protéger les indigènes des tanks ennemis, sillonner le désert pour retrouver l'hélicoptère abandonné du président, etc. Les graphismes sont loin d'être à la hauteur, mais la jouabilité est



parfaite, tout comme le scrolling multi-directionnel. Et les 72 niveaux ont de quoi vous tenir en haleine un bon bout de temps. Bref, avec Cannon Fodder, la guerre n'a jamais été aussi fun !

Sencible Soccer

Décidément, Virgin nous gâte : deux jeux Sencible Software le même mois ! Sencible Soccer est l'adaptation Jaguar de ce qui est considéré comme l'une des meilleures simulations de football. Déjà acclamé sur ST et Amiga, Sencible Soccer est sublimé par le Jaguar. On regrettera seulement que les auteurs n'aient pas cherché à repenser le jeu dans une optique 64 bits, façon Fifa Soccer sur 3DO. Mais il faut bien reconnaître que, s'il est visuellement moins spectaculaire que le jeu d'Electronic Arts, Sencible Soccer se révèle plus fluide, plus maniable et, à long terme, plus fun !

Liste des titres CD attendus avant fin Avril :

Battlemorph
Blue Lightning
Demolition Man
Dragon's Lair
Highlander
Vid Grid

Hover Strike

Surprise ! Voilà un jeu que personne ne connaissait il y a encore un mois. Présenté en avant-première à Las Vegas, Hover Strike devrait être disponible, à l'heure où vous lirez ces lignes. Fini le temps des ressources inépuisables et des grandes armées, le champ de bataille appartient maintenant à celui qui possède la vitesse, les réflexes et l'intelligence nécessaires pour mener à bien sa mission. Vous pilotez un hovercraft à grande vitesse dans des décors 3D entièrement texturés. Le jeu s'inspire du célèbre BattleZone remis au goût du jour. La démo ne nous a pas convaincus. L'univers semble peu peuplé et l'animation est un tantinet saccadée. Par contre, les graphismes semblent très réussis. Il conviendra d'attendre la version finale pour se faire une idée mieux étayée. Signalons qu'il ne faut pas confondre Hover Strike avec Hover Hunter, un jeu attendu en Avril et qui promet beaucoup, (avec des animations 3D hyper fluides et des décors 3D texturés en technologie Voxel, façon Commanche sur PC).

Un Joystick 6 boutons ?

Laurie Scott, un des principaux ingénieurs d'Atari Corp, a annoncé qu'il travaillait actuellement sur un nouveau joystick Jaguar. Celui-ci ne comportera pas 3 mais 6 boutons de tirs, et devrait reprendre l'ergonomie des paddles Sega. Ce Joystick pourrait être présenté lors du très attendu "E3", Salon du jeu vidéo de Los Angeles.

Jaguar II ou Jaguar+CD ?

Lors du CES de Chicago, quelques privilégiés ont pu découvrir le prototype d'un Jaguar redessiné contenant l'unité CDROM intégrée. Par contre, les bruits divergent sur ce qu'est cette machine. Certains affirment qu'il s'agirait là du futur design du Jaguar 2, d'autres pensent, au contraire, que cette machine n'est autre que l'équivalent d'un bundle Jaguar actuel + unité CD-Rom. Tout simplement, ce nouveau design permettrait à Atari de proposer un pack Jaguar+CD à un prix plus attractif que ne l'est l'achat des deux éléments séparés !

A sortir en Mars :

[illegible] Fodder (Virgin)
[illegible] Soccer (Virgin)
[illegible] Aikman Football (TWI)
[illegible] Dragon V (TWI)
[illegible] (Ocean)
[illegible] Park (Ocean)
[illegible]
[illegible] Strike (Atari)
[illegible] War 2000 (Atari)

Jaguar II : bruits persistants

On le sait, les ingénieurs d'Atari planchent depuis Octobre 1993 sur le successeur de l'actuel Jaguar. Le Jaguar II serait destiné à brouiller les cartes japonaises constituées de la Sony Playstation, Sega Saturn, Panasonic M2 et autre Nintendo Ultra 64. En effet, (et toujours selon la rumeur), la Jaguar II possèderait des capacités supérieures à toutes ces machines, en terme de 3D texturée. Pour l'instant, Atari se refuse à tout commentaire ! On ignore donc tout de la véracité de ces rumeurs, comme d'ailleurs de la date de disponibilité de ce modèle, (on parle de 96)... On relèvera toutefois deux commentaires :

Sam Tramiel, dans une interview au Daily News, a lâché "Le concpet de la Jaguar 2 suit l'évolution de l'industrie micro-informatique, où des compagnies innovatrices continuent à créer des puces, de plus en plus puissantes permettant à des ordinateurs plus perfectionnés de faire tourner des logiciels plus évolués. La Jaguar 2 sera compatible avec les logiciels actuellement disponibles pour la Jaguar, mais permettra également l'utilisation de logiciels de la prochaine génération qui seront, j'en suis sûr, les jeux les plus immersifs et perfectionnés jamais créés".

John Mathieson, (le créateur du Jaguar), a ajouté dans une interview à notre confrère AEO : "J'ai interrogé beaucoup de développeurs sur ce qu'ils pensaient être les limites actuelles du Jaguar. Il en résulte, ainsi que de ma propre expérience, que les objectifs du Jaguar 2 sont : de meilleures performances dans les polygones, de meilleures performances dans le plaquage de textures, de meilleures capacités sonores. Tout en maintenant la compatibilité. Nous verrons, dans quelques mois, dans quelles proportions ces objectifs ont été atteints".

TOP des lecteurs :

Val d'Isère Skiing and Snowboarding
[illegible] Soldier
[illegible] Versus Predator
[illegible]
Kasumi Ninja

Rumeurs persistantes : Acclaim & EA

Selon des rumeurs persistantes depuis le CES, Atari Corp aurait signé, en tant que développeurs Jaguar, avec le géant Japonnais Taïto, ainsi que les deux plus grands éditeurs américains : Electronic Arts (Fifa Soccer, Road Rash) et Acclaim (Mortal Kombat, NBA Jam, Alien Trilogy).

Jusqu'à présent, aucun commentaire officiel n'est venu confirmer ou démentir ces rumeurs. Nous continuons donc notre enquête, en espérant obtenir des confirmations lors de l'ECTS.



VAL D'ISERE

Skiing and snowboarding

Voici le premier jeu de sport qui débarque sur Jaguar. Très réaliste, avec des bruitages et une animation qui en font un chef-d'oeuvre. A posséder absolument pour les fans de skis en chambre.

Les copains font bronzette sur les pentes des stations de ski et vous êtes resté bêtement à la maison ? Pas de mélancolie, votre console va remplir son rôle premier, à savoir, vous consoler !
Pour les amateurs ou les champions du shuss, chaussez vos skis ou sautez sur votre monoskis et venez vite prendre les quelques leçons indispensables de descente avec Val d'Isère Skiing and Snowboarding.
Pour cela, il faudra faire de la voltige. Ce jeu est le reflet de la réalité, et ne vous étonnez donc pas de vous croire en plein jeu sur les pistes de votre station favorite. Ici, point de limitation de vitesse, mais la plus grande vigilance est à recommander.
Vous êtes devant les nombreuses pistes proposées par Val d'Isère. Votre skieur va descendre ces pistes à une allure vraiment hallucinante.

Il ne reste plus qu'à vous accrocher à votre paddle fermement et essayer de vous détendre (je sais, ça va être dur !), pour ne pas risquer de faire une chute depuis votre chaise !
En effet, de telles mésaventures mettraient en péril votre participation au championnat. Notez simplement qu'il faudra vous surpasser (comme à l'école quoi !)

L'avis de Stephane : Ce soft est vraiment génial, pour un premier jeu de sport sur Jaguar, c'est une réussite. Malgré quelques petits défauts peu sensibles, le fun est présent tout au long de la partie. N'hésitez pas à vous le procurer, c'est certaiment l'un des meilleurs jeux sur Jaguar!

Attention, ça va commencer

Vous êtes en position de départ. Les feux rouges sont actionnés. Bientôt, ils vont passer au jaune, puis au vert, ce qui est le signal de départ. Dès ce moment, n'hésitez pas. Foncez sans réfléchir, ne ralentissez pas, car c'est ainsi que vous comprendrez tout le sens du mot " fun ".



Un bon conseil d'ami, faites attention aux nombreux obstacles (sapins de neige, scooters, spectateurs, amateurs, rochers, barrières, verglas, snowmobiles, hélicoptères, avion, fusées, pigeon-vole !) qui sont placés judicieusement pour vous faire échouer lors de vos descentes. Par tous les moyens, vous devrez gagner les courses (bien sûr, suivant les règles de la Fédération) et vous mettre dans de bonnes conditions pour sauter les bosses, les tremplins et ne pas retomber sur les fesses. Après une course, n'oubliez pas de nourrir votre petit corps, car tous ces efforts vous ouvriront l'appétit et un sportif sans forces ne peut espérer gagner une bonne place parmi les champions.

Que de choix !

Ce jeu est loin d'être lassant. Il offre trois choix de courses totalement différents : l'entraînement, la compétition et le parcours libre.
Les modes compétition et entraînement comportent chacun trois courses différentes : la descente, le slalom, et le slalom géant.
Comme vous pouvez le constater, il y a une grande diversité d'options dans ces deux modes.
Pour commencer, on vous propose de vous entraîner. Vous devez évaluer votre niveau, tout en améliorant votre technique afin d'éviter les obstacles.

C'est ainsi que vous pourrez acquérir la confiance et surtout la rapidité nécessaires. Normal me direz-vous, car, comme tout le monde le sait, c'est en s'entraînant que l'on devient bucherons, non, c'est en se mouchant que l'on devient moucherons... bref, je ne sais plus.

L'avis d'Arnaud :
Ah, ah ! Enfin du jeu et quel jeu ! Qui a dit qu'un soft de glisse n'est pas agréable à jouer que je le massacre ! Val d'Isère est une pure et belle réussite. Après quelques gamelles, le plaisir de la glisse reste intact. Aussi, je chausse mes après- skis et j'y repars...

Pour tous les niveaux

Les débutants s'habitueront très vite à ce type de sport. Dès que possèderez le bon niveau, lancez-vous sans complexe dans les compétitions et battez les champions en titre? (méfiez-vous tout de même des gamelles et des pigeons !).
Le mode compétition comporte quatre championnats. Chacun d'entre eux comprend trois courses qui doivent être courues à trois reprises.
La difficulté étant sans cesse croissante, vous devrez vite vous habituer aux pistes "embûchées" car vos adversaires seront de plus en plus forts et rapides. Il serait dommage de voir dévaler ces derniers devant vos yeux ébahis, vous donnant ainsi l'impression de faire du sur place.
La condition sine qua non pour espérer continuer la partie est de vous classer parmi les premiers en liste.
Pour en finir avec les différents modes du jeu, sachez que le troisième est le parcours libre.
Un mode hors compétition où vous devrez absolument atteindre un point déterminé avant que les compteurs arrivent à zéro. Le choix de votre parcours est libre, vous pourrez skier à votre gré et à votre bon plaisir, sans contrainte d'arriver le premier. Ici comme pour le reste du jeu, vous devez être vigilant car les parcours sont truffés d'embûches parsemées un peu au hazard. La seule règle qui compte est la ra-

pidité. Ne perdez pas votre temps à regarder les jolie demoiselles, mais guêtez attentivement le "CHECKPOINT". Si, en fin de parcours, vous arrivez dans les temps, vous augmenterez ainsi votre capital " temps " pour la prochaine épreuve.

Il a glissé de la SNES

Val D'Isère vous donnera de grandes sensations avec ses nombreuses pistes. La fluidité et le contrôle du skieur ou du surfeur sont irréprochables. Le scrolling est également très rapide, ce qui donne à ce jeu un réalisme exceptionnel. La conversion de ce jeu SNES est une vraie réussite (même si les deux consoles ne sont pas comparables). Les graphismes sont d'une grande beauté comparativement à la première version (normal, on est sur la Jag !) Les bruitages digitalisés complètent les musiques de fond, ce qui justifie amplement notre intérêt pour ce jeu. En plus d'une durée de vie assez longue, le fun est au rendez-vous. Ce jeu est très, très réussi, captivant jusqu'au dernier degré, même quand on s'approche du zéro. Il vous charmera pendant de longues journées d'hiver.

Nous ne pouvions laisser la neige de ce soft aussi blanche que les chemises lavées avec la fameuse lessive. Hélas, quelques points noirs apparaissent sur les pistes de Val d'Isère. En effet, la collision des obstacles est assez bizarre (passage entre les rochers ou sapins enneigés) et une rapidité parfois trop fluide, ce qui empêche de voir certains obstacles. Malgré ces deux légers défauts, on s'amuse comme un petit fou avec Val d'Isère skiing and Snowboarding.

Arnaud & Stephane Pignard

Animation 97% : Fluide, pas de ralentissement, rien à dire. Normal car l'animation est en 50/60 images par seconde.

Graphisme : 91% : Joli. Les graphismes de fond sont réussis ainsi que les skieurs.

Musique : 92% : Ce n'est pas bruyant. Plutôt doux, accompagné de voix digialisées compréhensibles.

Jouabilité : 95% : Quand faut virer à droite, ça vire à droite !

Réalisation : 90% : Jouez dans le noir, jouez dans la nuit, fenêtres ouvertes pour avoir bien froid et vous serez transporté sur les pistes en quelques minutes ! Tous les ingrédients d'un bon jeu sont ici réunis.

Durée de vie : 94% : C'est valable tant que vous ne vous êtes pas cassé une jambe...

Note générale : 94% Un jeu très réaliste. On peut s'y croire. En plus, c'est le premier jeu de sport sur Jaguar. On aime !







KASUMI NINJA

Attention, ça va cartonner...

L'histoire de Kasumi Ninja se rapproche du célèbre jeu Mortal Combat. Soulignons qu'il manque ces petits quelques choses l'empêchant de rivaliser avec son frère aîné.

Voici Kasumi Ninja, le jeu tant attendu sur Jaguar. Les combattants sont sensiblement du même style que ceux de Mortal Combat. La qualité graphique de ces derniers est mieux reussie. Enfin, les jeux commencent à arriver et ne cessent de s'améliorer. Pour le choix du personnage, si vous jouez contre l'ordinateur, vous serez soit Senzo, soit Habaki. En avancant dans les combats, vous pourrez choisir les personnages que vous avez battus, afin de les incarner. A deux joueurs, vous aurez droit à un choix de huit personnages. Comme dans tout bon jeu de baston qui se respecte, chaque combattant a des prises spéciales qui lui sont propres.

Que du beau monde

Permettez-moi de faire les présentations :

Habaki et Senzo sont deux jumeaux et ont les mêmes caractéristiques. Entraînés au Temple du Nuage Dragon, les deux frères s'initient aux arts martiaux (je connais un autre petit frère qui, lui, apprend le karaté au temple du Nuage Jaguar).

Chagi, boxeur Thaïlandais, cinq fois champion du monde de boxe. Entraîné dans le monde entier, il possède de nombreuses prises de combats pour gagner ses matchs. Il n'est pas aimé, car il a l'air méchant !

Alric, roi des Goths, guerrier féroce et combattant puissant, capable de se surpasser dans ses moments de faiblesses !

Thundra, reine d'une tribu d'Amazonie, guerrière, doit protéger cette forêt en sabotant des industries. Entraînée suivant un combat martial ancestral, elle utilise une technique de combat bien spéciale. Il faut avouer que sa compagnie ne nous déplaît pas, surtout après les combats.

Pakawa, chef des Commanches. Son peuple connaissait la paix, jusqu'à ce que les colons débarquent sur leur terre. Décidé à se rebeller, il organise un groupe de combattants pour repousser les envahisseurs.

Danja, milicienne. Elle juge et condamne dans la rue. Etudiant une défense hors pair, elle se sert de cet atout pour combattre les crimes.

Angus Macgregor : forgeron, baraqué, reconnu comme l'un des plus forts au monde. Il cherche un concurrent digne de l'affronter.

Une homme, un lieu

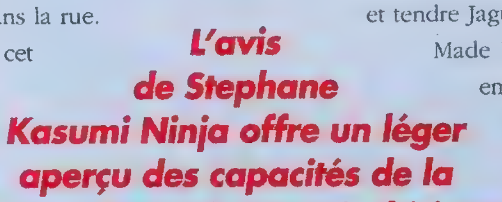
Chaque décor représente le pays d'origine de votre adversaire. Les graphismes digitalisés des personnages ressemblent à ceux de Mortal Combat, mais relativement moins fins que la version d'arcade. Sans se tromper, on peut dire que les graphismes composant les décors sont, quant à eux, sublimes et d'une rare beauté. Reste l'animation des personnages qui frôle l'étrange. Effectivement, l'animation des joueurs ainsi que leur utilisation ne sont pas très au point. Que diable, la plate-forme choisie est notre chère et tendre Jaguar et non une vieille console huit bits Made In Croco. Notez que le terme fluidité employé ici ne fait pas allusion au nombre d'images/seconde, mais aux déplacements des personnages. Reste à signaler que la manette de notre console n'est pas du tout adaptée à ce type de jeu.

Alors, à quand une nouvelle manette qui facilitera ce type de commandes ? C'est pour bientôt nous annonce-t-on.

En attendant, vous pourrez trouver chez les bons revendeurs de sublimes manettes PRO STICK TURBO dont l'unique inconvénient est leur prix relativement élevé.

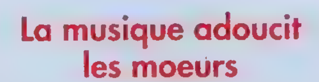
Revenons à notre combat, la taille des personnages est relativement petite, surtout comparativement aux combattants vivants dans les bornes d'arcades.

L'avis de Stephane



Kasumi Ninja offre un léger aperçu des capacités de la Jaguar. En espérant voir d'ici peu des nouveautés plus prenantes, sachez que les fans de Mortal Combat aimeront ce jeu et l'apprécieront à sa juste valeur. Quant à moi, il m'a déçu et je préfère, pour le moment, frapper directement le frangin à coups d'oreillers !





La musique adoucit les moeurs

La musique de ce jeu est assez prenante. Les bruitages, quant à eux, sont d'un réalisme étonnant, ce qui relève la qualité de ce jeu. Les combats de Kasumi Ninja sont très "gores" (sanglants, pour ne pas froisser qui vous savez).

Le sol ensanglanté par les épées des combattants va faire peur aux jeunes et aux âmes sensibles ! Pour tout dire, notre chien ne supporte pas la vue de telles scènes et se cache sous le lit, dès

L'avis d'Arnaud
Le jeu tant attendu et tant vanté débarque enfin. Pour ma part, je vous confirme que je n'aime pas du tout les jeux de combats, style Mortal Combat, car aucun n'est très jouable. Pour Kasumi Ninja, on pourra noter des effets de sang assez bien réalisés et d'autres effets spéciaux surprenants, mais il n'en reste pas moins un jeu de baston à la Mortal Combat certes, mais d'un calibre supérieur.

l'instant ou nous règlons nos comptes avec les frangins. Cependant, les parents avertis pourront enlever ce mode en appuyant sur une touche du menu et pourront même y attribuer un mot de passe, afin de pouvoir désactiver l'option SANG (les parents anxieux vont être ravis).
Pour gagner, il faut remporter deux rounds dans un temps imparti. Il va de soi que cette option peut être annulée. Si vous avez réussi votre combat, vous passerez à un nouveau combattant plus puissant. Si, par malheur, vous vous faites avoir, vous aurez dix secondes pour vous relever tel un téméraire et recommencer votre match pour vaincre cette fois votre adversaire.

Toujours sur notre faim

Ce second jeu de combat ne démontre décidément pas les capacités du Jaguar. En attendant Fight for Life (un genre complètement différent, en 3D mappées paraît-il), vous serez ravis de jouer à Kasumi Ninja. Des graphismes digitalisés soignés, des musiques prenantes, mais une jouabilité plutôt hasardeuse. Dommage, pour vous qui aimiez tellement cogner !

Animation 72% : C'est très fluide, et c'est tant mieux, car un coup de pied qui met trop longtemps à parvenir à sa destination (le coin de la lèvre de l'adversaire) aurait été perçu comme une catastrophe.

Graphismes 89% : Certes, il s'agit de graphismes digitalisés, mais ces derniers trouvent leur place dans les décors du jeu. Toutefois, la qualité graphique des personnages aurait mérité un peu plus de soin.

Jouabilité 62% : Jouabilité qui plaira au fans de Mortal Kombat.

Durée de vie 70% : Un jeu de combat comme les autres, avec une sélection des joueurs dans un labyrinthe mappé. On peut aller loin avec ça...

Note générale 76% : Un jeu qui vous captivera de longues heures, voire de longues journées, seul ou avec des copains.

Arnaud & Stephane Pignard

IRON SOLDIER

Startjag Hit

La Jaguar sort ses griffes avec ce fabuleux jeu. Montez le son et soyez prêt à rester de longues et interminables heures sur Iron Soldier, un jeu d'action en 3D !

Dans quelques siècles, saviez-vous qu'une grande partie de la surface de notre chère planète Terre sera recouverte de cités en béton et en fer, voire de terrains vagues grouillant d'affreux gugus en quête d'identité ?

C'est dans cet univiers sombre et sans lendemain que la corporation du " Poing de fer " a utilisé sa puissance militaire pour déstabiliser les gouvernements en place, en appliquant une dictature militaire mondiale.

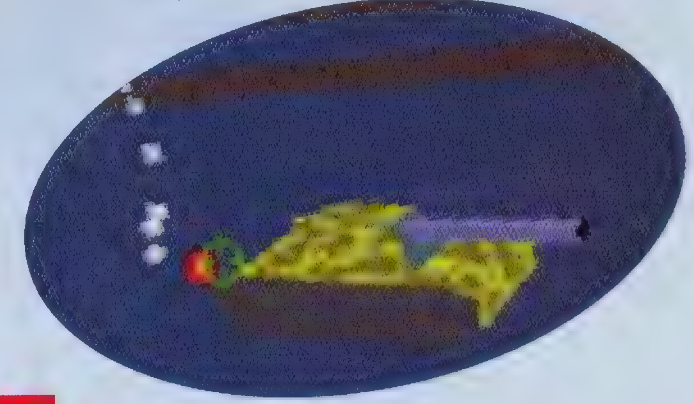
Vraiment, ça fait froid dans le dos. Pour arriver à ses fins, la corporation a récemment développé une nouvelle arme absolument redoutable : L'IRON SOLDIER.
Il s'agit d'un robot de plus de 12 mètres de haut qui ne connaît ni pitié ni compassion !
Cet engin de la mort terrorise les petits terriens qui sont probablement nos petits enfants (rappelons que notre histoire se déroule dans le futur).
Heureusement pour eux, une grande partie de la population n'a pas baissé les bras et a formé un comité de résistance qui se bat depuis des années contre ce nouveau régime.
Lors d'une opération de commando, les résistants ont réussi à capturer un prototype de l'Iron Soldier.
Il est vrai que plusieurs d'entre eux y ont laissé la vie, mais cela en valait vraiment la peine car, aujourd'hui, il se sont donné les moyens de faire face à la coportation !
Ne dit-on pas "c'est par le feu que le feu se vaincra". Un seul problème restait à résoudre : il fallait récupérer les différentes armes, afin d'améliorer ce super robot.
Voilà, le décor est posé.
Restent à présenter les acteurs de ce jeu, et, en l'occurence, il s'agit de vous qui, devant votre écran cathodique, devez incarner... les résistants.

Un monde grandiose

Iron Soldier est un jeu grandiose. Dans votre aventure, vous devez combattre un nombre d'ennemis qui sont impressionnants.
Pour tout vous dire, il y en a neuf. Cela va du simple Hélicoptère Glaive, le Tank léger Brassar, les lance-roquettes Javelin (qui sont bien difficiles à piéger et, croyez moi, je ne suis pas né de la dernière guerre), les tourelles destructrices Heaume aux tanks lourds, tout cela en passant par les divers avions et Hélicoptères lance-bombes (très néfastes pour votre robot, mais surtout, parmi les plus redoutables).

Vous pensez que cela n'est pas assez croustillant ? Il existe le "méga-super-gros-méchant-pas-beau" qui n'est autre que le cousin germain de votre propre robot, l'Iron Soldiers ennemi.
Ce dernier est très puissant et plutôt difficile à détruire.

Autant vous prévenir, si vous n'avez pas le coeur bien accroché, ne cherchez même pas à l'approcher car votre issue sera fatale.
Pour ceux qui ne sont toujours pas rassasiés, sachez qu'il existe moult frégates et autres véhicules en tous genres qui ne vous faciliteront pas la tâche.
Bref, comme nous le disions au début de ce paragraphe, les ennemis sont assez variés, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer.



La troisième dimension

L'action se déroule dans un fabuleux vaisseau en trois dimensions. Que de spectacles ! Accrochez-vous, enfilez votre casque de réalité virtuelle et lancez-vous dans le combat d'Iron Soldier, (je suis en avance sur mon temps car, pour cela, il faudra patienter jusqu'en fin 95 avec l'arrivée d'Iron Soldier II !)

Argh, je suis touché, l'ordinateur de bord ne répond plus à mes demandes, attention une bombe !

Ouf, j'ai mon bouclier qui me protège. Je ne suis pas sorti de l'auberge,

Pour en savoir plus
Les programmeurs d'Iron Soldier sont très connus sur nos machines, car ils nous ont déjà concocté de nombreux jeux sublimes. Marc Rosacha et Michael Bittner sont les auteurs de NO SECOND PRIZE, TREX WARRIOR, WING OF DEATH, LEATHAL EXCESS, ni plus ni moins ! Les graphistes sont, à notre avis, les meilleurs du monde... de la démo AMIGA et FALCON, mais si ! Vous connaissez COUGAR du groupe SANITY et MC FLY du groupe RISK (Gagnant de toutes les compétitions graphiques où il a pu se présenter) et enfin, TYREM du groupe ATARI RESPECTABLES (ce dernier ayant réalisé la première démo Falcon ?) Tout à fait entre nous, ce dernier n'a plus à prouver ses compétences graphiques de très haut niveau.





après cette mission, je dois me coltiner les deux suivantes. Hélas, il faudra encore patienter pour éliminer ces indésirables ennemis.

On aime

Je ne le dirai pas assez, ce jeu est vraiment extra. Des scénarios plus originaux les uns que les autres, des graphismes fabuleux, des musiques qui vous plongent dans une de ces ambiances !
Entre l'explosion d'un méchant et les manoeuvres indispensables pour éviter les tirs ennemis, j'ai remarqué que la 3D était antialiasée, ce qui apporte une touche finale à la réalisation des graphismes.

Un hit

IRON SOLDIER est le jeu sur notre console favorite. En effet, l'ensemble des animations est fluide, voire très fluide, très coloré et, qui plus est, tout répond au quart de tour ! Que demander de plus ? Après AVP, DOOM et TEMPEST 2000, Iron Soldier nous confirme la puissance de la Jaguar. Pour notre plus grand plaisir, sachez que les jeux utilisant le support CD-ROM arrivent et cela permettra de pallier les défauts de textures rencontrés sur les supports cartouches (c'est une question de place pour stocker un maximum de données). Je puis vous dire que je prends un malin plaisir à détruire les chars d'assauts et les hélicoptères armés jusqu'aux dents.
En somme, comme vous l'avez sans doute compris, c'est certainement le meilleur jeu sur la Jaguar (pour le moment). Captivant, sublime, fluide... Bon, c'est pas tout, mais je dois y retourner.

Arnaud & Stephane Pignard

Animation 89% : Ça bouge bien et c'est fluide ! bref, ce n'est pas Val d'Isère, mais ça glisse.

Graphisme 97% : Beau et graphé par des EXPERTS

Musique 95% : Fermez les yeux et vous serez déjà dans l'ambiance...

Jouabilité 95% : Côté ergonomique, il n'y a pas grand chose à dire, si ce n'est que l'ensemble des développeurs devrait en prendre de la graine.

Réalisation 88% : On aurait aimé un peu plus de mapping, mais il ne faut pas oublier qu'une cartouche est limitée en place !

Durée de vie 72% : Pour des experts, le jeu est un peu simple. Surtout durant les huit premiers levels.

Note générale 95% : C'est le meilleur jeu sur JAGUAR. Courez vite chez votre revendeur l'acheter.

Si vous pensez que j'affabule, écoutez un autre avis : Iron Soldier est un must et, en plus, Europeen (réalisé par des développeurs Allemands). Il vous transportera dans l'univers gigantesque de battletech. Côté réalisation, rien à redire, c'est vraiment parfait (toutefois, on aurait aimé plus de mapping, sur le sol par exemple, (enfin, on ne peut pas tout avoir. L'animation est quasi parfaite. Prenez le missile télécommandé et vous allez voir ce que signifie la fluidité. Les missions sont drôlement variées et la difficulté progresse de façon homogène, même si les trois derniers levels sont plus difficiles les uns que les autres. Quant aux graphismes bitmaps, ils sont parfaitement réalisés, cela va du design des robots aux divers obstacles ennemis. On espère franchement voir bientôt d'autres jeux de cette même équipe d'Eclipse Software. Messieurs, merci



SPEED 138 MPH
GEAR 5
POSITION 6/6
LAP 2 0:53:1
0:19:1

CHECKERED FLAG

Vroom, vroom...

Les courses automobiles jaillissent sur Jaguar ! Virtual Racing dans votre Jaguar ? Non, mais encore un nouveau jeu pour votre console.

L'odeur des circuits, celle de l'essence, la chaleur d'un soleil qui frappe comme s'il voulait faire de nos têtes des oeufs au plat hum !, toutes les sensations d'une vraie course de formule 1. : voilà ce que l'on veut ressentir dans un jeu de bagnoles. Checkered Falg est-il à la hauteur ?

Pour le savoir, vous devez enfiler vos gants, mettre votre casque, vous placer dans votre bolide et attendre le feu vert.

De la 3D chez vous...

Checkered Flag est la première simulation de course en trois dimensions, face pleine sur Jaguar. Pour vous régaler, installez-vous confortablement dans votre voiture et admirez les soixante-dix (si, je les ai comptés) polygones de cette dernière. Pour cela, le programme vous offre six vues différentes (avant, arrière,



côtés...). Dans le menu principal, vous pourrez changer les caractéristiques de votre voiture ainsi que celles de la météo (c'est pas chouette ça ? Le pouvoir de faire la pluie et le beau temps !) En effet, intervenir sur les conditions climatiques est un jeu d'enfants. Vous pouvez choisir la brume qui, entre nous soit dit, est extrêmement bien réalisée, l'ensoleillement qui nous réchauffe le crâne, la pluie très réaliste (à tel point qu'il faut se changer après chaque course) et la nuit, sympathique mais inquiétante...

L'avis De Stephane

Checkered Flag, la course de F1 tant attendue sur Jaguar débarque. On se croirait sur un St bridé, tellement cela rame ! Les fonds nuageux ne sont même pas lisses (horreur, on voit les pixels !) Pour de la Jaguar, la vitesse d'animation est trop lente. Il faudrait avoir au moins un Virtual Racer pour être satisfait, mais ce n'est pas le cas. Vraiment, ce n'est pas génial, attendons impatiemment les prochains jeux de ce type.

Comme s'y vous y étiez...

Car vous y êtes sûrement, dans l'action ! Malgré celle du jeu qui le rend captivant, nous avons dû res-

SPEED 145 MPH
GEAR 4
POSITION 6/6
LAP 2 0:52:5
0:15:0

ter sur notre faim : la rapidité de la voiture nous fait penser à un bateau de croisière qui mettrait cinq jours pour arriver à destination. Mais, la vitesse mise à part, reste la fluidité. Là encore, le jeu nous a légèrement déçus. Ok, il y a un maximum de polygones représentant la voiture, mais cela n'en reste pas moins une excuse. De même, la distance entre notre véhicule et celui des concurrents est loin d'être réaliste. En effet, la perspective employée est mauvaise. Cela donne l'impression d'avoir abusé légèrement de la bouteille ! Sans vouloir être tout à fait négatifs, ce soft comporte de très bons points qui ne pourront être tenus sous silence. Parmi les bonnes options, notez que vous pouvez choisir les différents types de pneus qui orneront votre bolide (secs ou mouillés). Ce n'est pas tout : un des gros avantages de ce jeu est la gestion des différents climats météorologiques. Cela paraît anodin, mais c'est une grande surprise qu'il faut consommer sans modération. Un brin de soleil, une ondée et nous replongeons dans le brouillard ! Pour conclure, ce jeu n'est pas vraiment une perle rare.

L'avis d'Arnaud

La course de F1 qui ressemble à une course de tacots, vous connaissez ? mais c'est Checkered Flag ! Bref, c'est NUL, vraiment Nul pour la Jaguar. Je ne suis pas tout à fait d'accord avec Stephane, le jeu ne peut être réalisé sur un St, mais sur Falcon : sans problème et en mieux. Je préfère encore jouer à Vroom sur ST (qui n'est même pas réalisé complètement en trois dimensions !) Toutefois, malgré la jouabilité très mauvaise, j'ai tenté de m'y habituer, pendant une longue journée. Je me suis accroché comme un singe à sa branche, mais hélas, cette dernière a cédé ! Que cela ne rebute pas le fan inconditionnel de courses de voitures, Checkered Flag est là et peut encore faire plaisir à de nombreuses personnes, même si je ne figure pas au sein de cette liste. Comme je le disais à Stéphane, j'ai rencontré des "pro" de Checkered Flag qui en redemandent... Des mutants ? Oui, probablement !

L'animation est trop lente (cela vient probablement du fait que checkered flag est un jeu d'arcade et non une vraie simulation). On regrettera également une gestion médiocre des collisions faussant complètement la jouabilité. Vous imaginez certainement ! : allez, nous ne faisions que passer... La complexité des décors, quant à elle, est fort correcte dans sa réalisation et design, mais pas dans sa rapidité d'animation. Checkered Flag aurait été sûrement un bon jeu s'il avait profité d'une fluidité à toute épreuve. C'est vrai quoi, une course d'escargots ne peut avoir, dès la ligne de départ, les moyens d'être comparée à des lièvres, lors d'un même exercice ! En dernier lieu, il n'en reste pas moins que la gestion du bolide est agréable et fait oublier les mauvais côtés de ce jeu. En somme, on ne peut tomber sous le charme de Checkered Falg, car il faut regretter un mode multi-jouer, ou plus simplement un mode deux joueurs qui aurait permis d'oublier de gros défauts préjudiciables.

Arnaud et Stephane Pignard

Animation 34 % : C'est vraiment très lent pour notre Jaguar bien-aimée. A notre avis, les programmeurs ont codé leur routine graphique au 68000, en oubliant les processeurs graphiques de la Jaguar.

Graphisme : 72% : La 3D est assez sympathique, mais on aurait préféré du Mapping ou du Gouraud. Après tout, étant donné la vitesse, il vaut mieux ne rien demander de plus et laisser les choses telles qu'elles sont.

Musique 68% : Les musiques sont assez sympathiques, mais ne sortent cependant pas de l'ordinaire.

Jouabilite 30 % : Pas vraiment génial. Il faudrait que les programmeurs soient très vite en meilleure forme !

Réalisation : 40% : Les options sont valables, mais il y a trop de défauts.

Durée de Vie : Selon les goûts ! Quand on aime, on pardonne tout...et cela peut mener loin, dans le cas contraire, c'est un jeu de plus qui va prendre la poussière. Un conseil tout de même : testez-le avant de l'acheter.

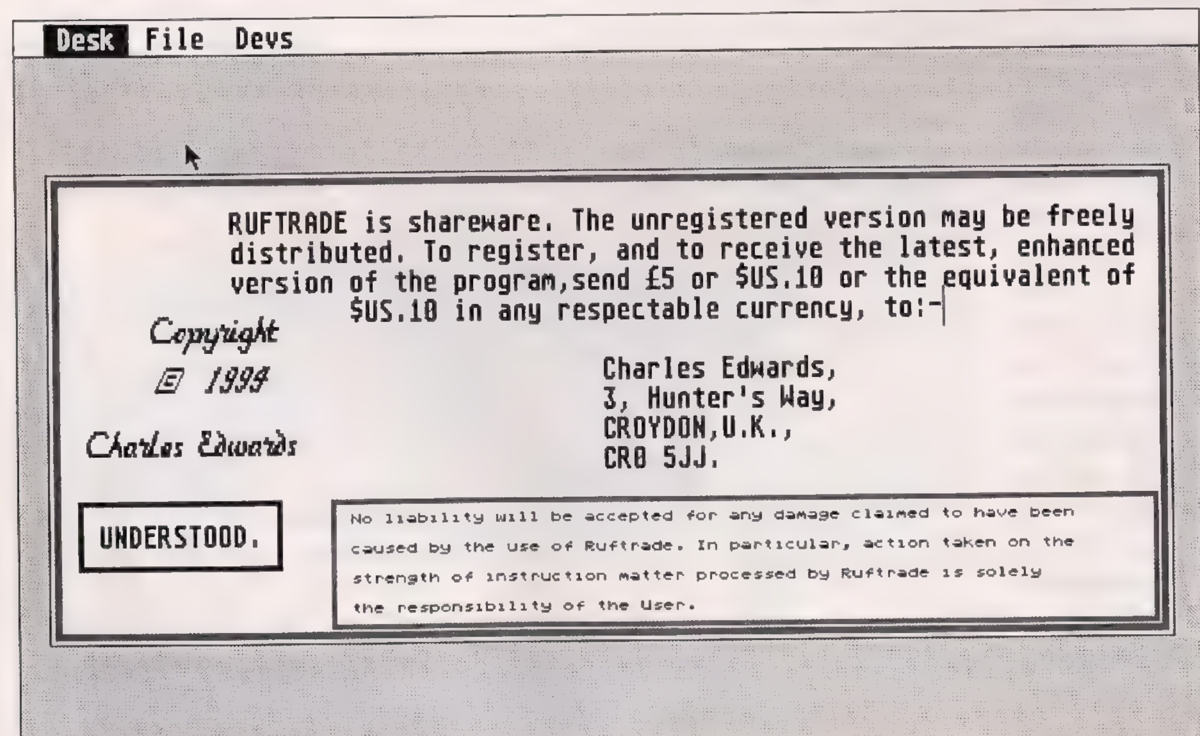
Note Générale 38% : Nous n'aimons pas, par contre, nos petites amies et nos chiens adorent... Ce n'est pas une référence, ni une révolution, certes, mais un boulimique mangerait tout ce qui lui tombe sous les dents...

DES UTILITAIRES INDISPENSABLES

Sans oublier les jeux

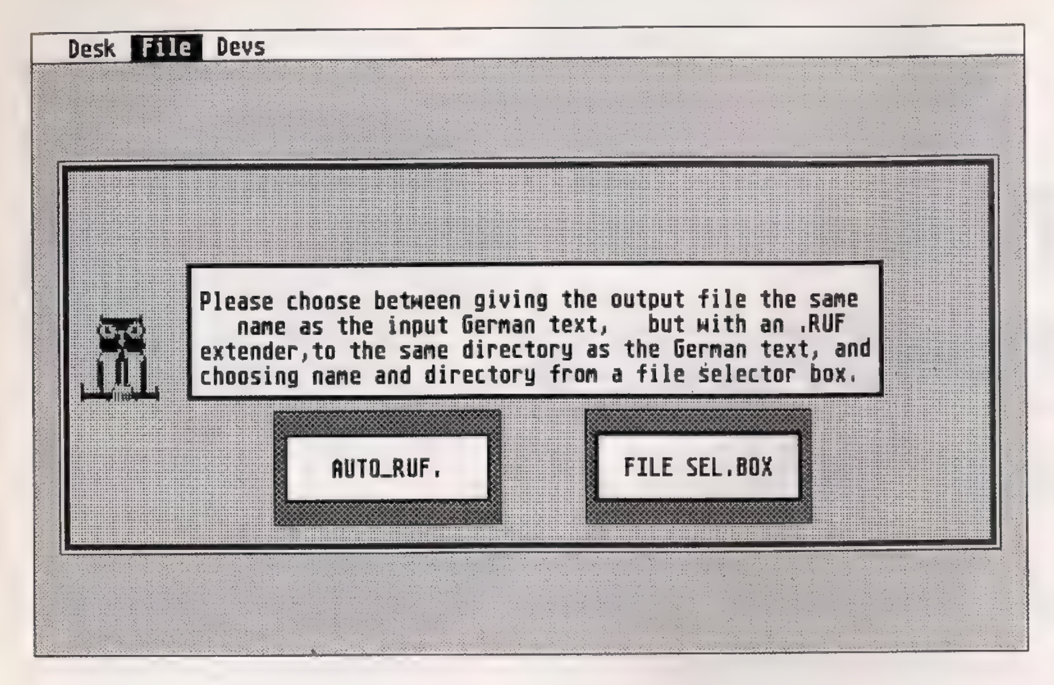
La disquette de ce numéro apporte quelques utilitaires indispensables à votre ordinateur. Mais les jeux et la création graphique n'ont pas été oubliés.

La disquette comporte différents fichiers-programmes portant l'extension .TOS. Ces fichiers sont auto-décompactables. Copiez celui qui vous intéresse sur le disque dur, (ou une disquette vierge formatée), et double-cliquez dessus pour lancer le décompactage. Durant cette phase, l'ordinateur affiche la liste des fichiers contenus dans l'archive. Ces fichiers sont, en fin de décompactage, soit placés dans leur répertoire, soit en racine.



RUFTRADE

Incroyable mais vrai ! Vous qui ne parlez pas l'Allemand mais rêvez de profiter des domaines publics allemands qui sont les plus nombreux et les plus intéressants, voici un utilitaire inespéré. Ce logiciel traduit n'importe quel texte ASCII de l'Allemand vers l'Anglais. Il



s'agit d'un logiciel Shareware dont les droits d'enregistrement sont de 10 dollars seulement. Entièrement sous GEM, le programme est d'une très grande simplicité d'emploi. Après avoir double-cliqué sur UNRG_RUF.PRG, le programme se lance et affiche une barre d'un menu minimal. Sous le menu DESK, l'option "About Ruftrade" rappelle les coordonnées de l'auteur pour l'enregistrement du produit. Le second menu, FILE, comporte deux entrées. "Load German Text" fait apparaître le sélecteur de fichiers du GEM. Choisissez le fichier à traduire, (écrit en Allemand). Une boîte de dialogues vous demande si vous souhaitez que le fichier traduit soit sauvé sous le même nom, mais avec l'extension .ruf (bouton AUTO_RUF), ou si vous souhaitez donner un nom spécifique à la traduction (bouton FILESEL.BOX).
L'entrée "Quit" du menu FILE permet de revenir au bureau GEM.

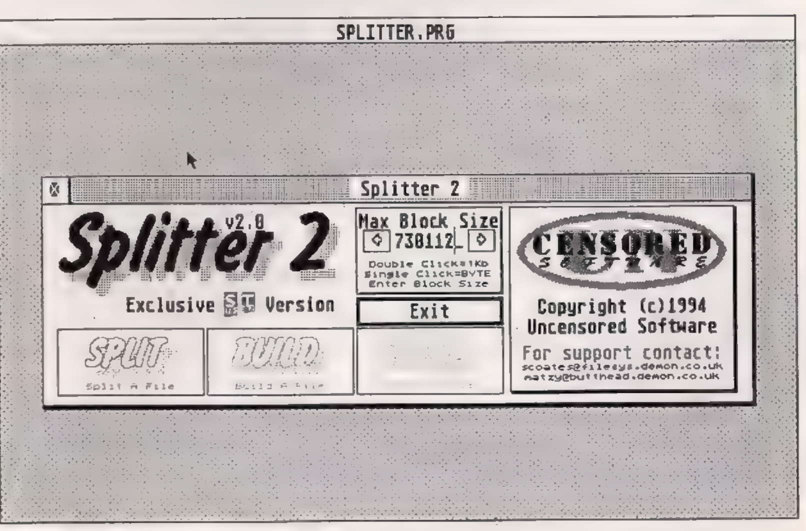
Le menu DEVS affiche une boîte de dialogues contenant quelques informations fondamentales sur les évolutions futures de ce logiciel.

VDET_31P

Voici le plus puissant anti-virus du marché. Certes, il est en Allemand, mais le mini- mode d'emploi ci-dessous devrait suffir à permettre d'utiliser le programme.
Double-cliquez sur VIREND31.PRG. Le premier écran fournit une liste de vecteurs systèmes. Ces vecteurs sont généralement détournés par les virus. En appuyant sur le bouton de la souris, vous arriverez sur un écran de présentation. Appuyez alors sur F1 pour atteindre le menu principal.
L'option F2 permet de choisir l'unité disque ou disquette que l'on souhaite contrôler.
L'option F3 permet de détecter la présence de Link Virus dans un répertoire ou dans n'importe quel fichier.
L'option F4 contrôle tous les fichiers exécutables de l'unité disque choisie, en naviguant automatiquement dans tous les répertoires et sous-répertoires à la recherche de programmes et accessoires.
L'option F5 contrôle le boot secteur des disquettes.
L'option F6, elle, gère les zones sensibles de la disquette.
L'option F7 effectue un contrôle des fichiers et du boot secteur. Pour chaque fichier, elle crée un code de contrôle qui servira à repérer l'infection par des virus inconnus à long terme.
ESC permet de sortir du programme.

METADS25

Voici la nouvelle version complète de Metados fonctionnant avec toutes les machines, du ST au Falcon030 !
Cette version est également accompagnée d'un programme de gestion des CD-Audio dans le dossier CDPLAYER.
Pour installer correctement



```
Virendetektor                                   Weiter mit Taste
                                                oder  Mausklick.
Der ultimative Virenkiller für alle ATARI ST/STE/TT Computer.

Version:  3.1 p.   UNREGISTRIERTE  VERSION   vom 07.12.1993
Selbsttest und Speicherüberprüfung läuft!   0%----------50%----------100%

TOS-Version: $0401      Start BS: $00E00000      GEMDOS-Version: $3000
TOS-Datum: 02.10.1992                            GEM-Version:    $0331
Phystop bei: $400000

Systemvariablen!  Einige wichtige Systemvektoren mit den jeweiligen XBRA-
                  Verkettungen. Für nähere Erläuerungen bitte <Help> drücken.

Gemdos       $84    hdv_bpb     $472
->BS $00E1B236      HDJR $0001087C
                    ->BS $00E047B2
Bios         $B4
->BS $00E00D3E      hdv_rw      $476
                    HDJR $000100B8
XBios        $B8    ->BS $00E04C02
->BS $00E00D38
                    hdv_boot    $47A
resvector  $42A     ->BS $00E04EFA
HDJR $00012B64
->BS $00000000      hdv_medi.   $47E
                    HDJR $00010098
                    ->BS $00E04A12
```

METADOS, il faut copier tous les fichiers dans le répertoire AUTO. Editez le fichier CONFIG.SYS (dans le dossier AUTO) et modifiez les informations suivantes.

Deux lignes sont capitales :

*BOS,
C:\AUTO\CDARGEN.BOS,
Y:14
*DOS,
C:\AUTO\\ISO9660F.DOS
, O:Y

La ligne *BOS définit le gestionnaire CDRom de bas niveau. Suivant votre ordinateur, vous devrez utiliser le driver CDARGEN.BOS (ST, STE, Mega, TT) ou FALCON.BOS (Falcon030). Le paramètre Y:xx permet de définir le numéro ACSI/SCSI de votre CDROM.

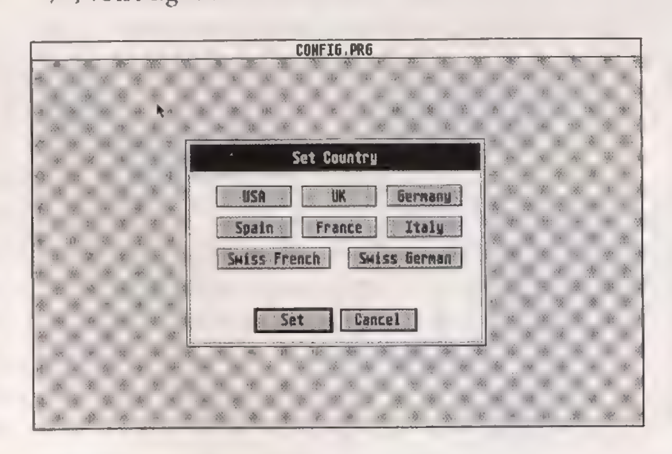
SI VOTRE CD ROM EST SUR LA CHAINE ACSI (DMA) :

Ce numéro xx est le n° Id de votre Lecteur.

SI VOTRE CD ROM EST SUR LA CHAINE SCSI (TT030 et FALCON030) :

Ce numéro xx est ainsi calculé : n° Id de votre Lecteur + 8.

Par exemple, si votre CDROM sur ST porte le numéro Id ACSI "7", votre ligne sera :



*BOS,
C:\AUTO\BOOT\CDARGE
N.BOS, Y:7

si votre CDROM sur TT porte le numéro Id SCSI "7", votre ligne sera :

*BOS,
C:\AUTO\BOOT\CDARGE
N.BOS, Y:15
car "7" + "8" = 15

Si votre CDROM sur Falcon030 porte le numéro Id SCSI "1", votre ligne sera :

*BOS,
C:\AUTO\BOOT\FALCON.
BOS, Y:9
car "1" + "8" = 9

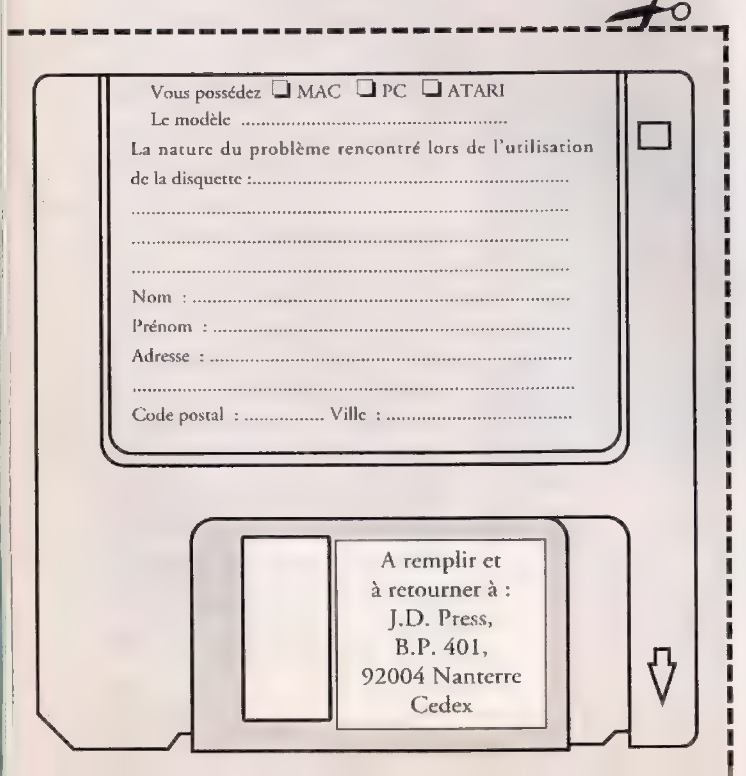
La ligne *DOS définit le gestionnaire de lecture des informations d'un CDROM codé selon les normes ISO 9660F. Le paramètre de fin de ligne est de type " l:Y ", où "l" est la lettre qui sera associée à l'unité CDROM sous le bureau GEM. Ainsi : *DOS, C:\AUTO\BOOT\ISO9660F.DOS, O:Y signifie que le secteur sera accédé par l'unité "O:". Si

```
Datei: CONFIG.SYS, 1163 Bytes, Zeile  5 von 33
; Physical Basic operating system format
;*BOS, [Physical Bos driver][Arguments], [Physical id]:[DMA channel], ...
;       Device #        meaning
;       0 - 7           ACSI device 0 - 7
;       8 - 15          SCSI device 0 - 7
;   16 - 17     IDE device 0 or 1
;
;The next line installs CDARGEN.BOS for SCSI device 6 (14 = 8 + 6).
*BOS, C:\AUTO\CDARGEN.BOS, Y:14

; Logical DOS format.
;*DOS  [Logical DOS] [Arguments], [Logical id]:[physical id],...
;
;The High Sierra driver won't be needed in most cases
;*DOS, C:\AUTO\HSMAY86.DOS, Q:Y
;
;The next line installs ISO9660F.DOS for MetaDOS drive letter Y
;(which has been assigned to SCSI 6 above) as GEMDOS drive R:. Note
;that a lot of applications can't access drive letters beyond P:, so
;you might have to change the drive letter.
*DOS, C:\AUTO\ISO9660F.DOS, R:Y
;
; You can use statements as below to launch other applications.
;
```

Un problème avec la disquette ?

Malgré tous les soins que nous apportons à la fabrication de la disquette du magazine nous ne pouvons malheureusement être à l'abri d'une erreur de duplication. Si la lecture de la disquette pose un problème, renvoyez-nous ce coupon dûment rempli, accompagné de la disquette incriminée.


Vous possédez ❑ MAC ❑ PC ❑ ATARI
Le modèle ....
La nature du problème rencontré lors de l'utilisation de la disquette :..
....
....
....
Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : ....

A remplir et à retourner à :
J.D. Press,
B.P. 401,
92004 Nanterre
Cedex

votre CDROM est formaté High Sierra, vous devrez utiliser le driver HSMAY86.DOS.

SPLITT

Horreur ! : des programmes PC envahissent la disquette de Start ! Il faut bien avouer que l'on est de plus en plus amené à échanger des fichiers d'animation ou d'images entre le PC et le ST. Seulement, l'ennui c'est que certains fichiers sont trop gros pour tenir sur une disquette ! C'est là qu'intervient SPLITT : celui-ci permet de découper un fichier sur plusieurs disquettes. Son originalité réside dans la présence d'une version ST et d'une autre PC. Ainsi, vous pouvez découper un gros fichier ST en plusieurs disquettes, puis le reconstituer sur PC. et inversement. Sur ST, le programme SPLITTER.PRG utilise un SHELL sous GEM.
Sur PC., il suffit de taper :
Pour Compacter :
SPLITTER <fichier à splitter> <préfixe des fichiers splittés> <taille maxi par split>
exemple :
Pour recoller les morceaux :
SPLITTER -u <préfixe fichiers splités>

CONFIG

Uniquement pour Falcon030 ! De plus en plus de programmes semblent jouer avec la NVRAM de votre Falcon030. Il en résulte souvent des plantages de cette NVRAM, voire du Falcon entier ! Le programme CONFIG est un logiciel officiel d'Atari qui reconfigure la NVRAM comme en sortie d'usines.

MTK4_MOD

Il s'agit là d'un excellent player de modules Soundtrack utilisant le DSP du Falcon030. Déposez l'icône d'un fichier MOD sur l'icône du programme TTP et le tour est joué ! Vous pouvez ensuite quitter le programme, tout en le gardant résident afin de continuer à entendre la musique.

TREASU

Les amateurs de jeux et de programmation vont se régaler. Voici un clone du célèbre LOAD RUNNER, fourni avec son source GFA.

POV

Ce dossier contient 5 scripts très pédagogiques pour POV. Vous n'avez plus qu'à les calculer, à l'aide du logiciel Persistance Of Vision 2 (en téléchargement sur le 3615 STARTMICRO).

MUSICOM 2 "DIG-IT-ALL"

Système d'enregistrement "Direct to Disk", orienté montage de jingles.

Vous êtes DJ, animateur de radio, TechnoMaker, musicien ou, plus simplement, passionné ? MUSiCOM, version 2, vous permet de procéder aux enregistrements musicaux paroles et sons, avec le maximum de qualité, et de réaliser des enchaînements sous forme de jingles, ou sonals pour les adeptes de la francisation.

MUSiCOM 2 est édité en France par la société Compo/Scan, ce produit, d'origine allemande, est donc enfin traduit et disponible sur notre territoire. Il est livré dans un package simple, accompagné d'une disquette et d'une documentation, entièrement en Français, assez bien conçue puisqu'elle décrit très nettement les différentes fonctionnalités du produit, son mode d'utilisation (c'est un peu le but), et rentre même dans des précisions techniques qui concernent aussi bien l'enregistrement d'échantillon que le branchement de périphériques sur la machine.

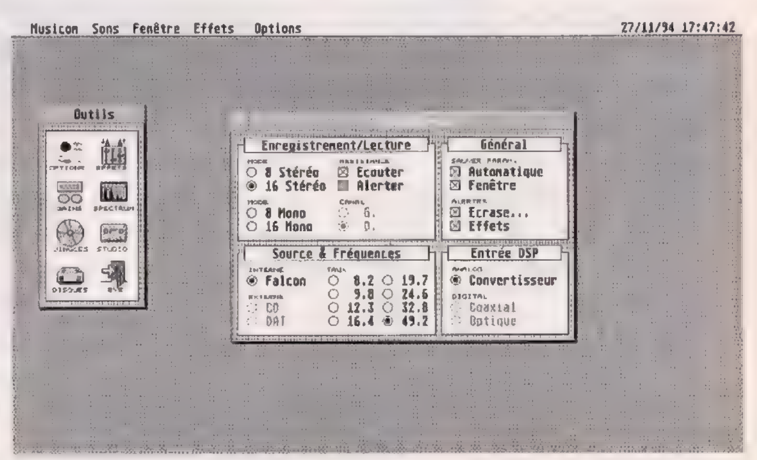
L'installation se fait très simplement : bien sûr, un disque dur est obligatoire pour réaliser du Direct To Disk, donc adjoignez très vite un des ces outils à votre version "open".

Les principales fonctions

Une fois lancé, MUSiCOM vous propose une boîte d'outils permettant de sélectionner directement les principales fonctions-du produit. Bien sûr, toutes ces fonctions sont également à votre disposition dans la barre de menus déroulants. Vous avez donc compris que le produit se présente dans une interface GEM à 100%, ce qui ajoute au confort des utilisateurs.

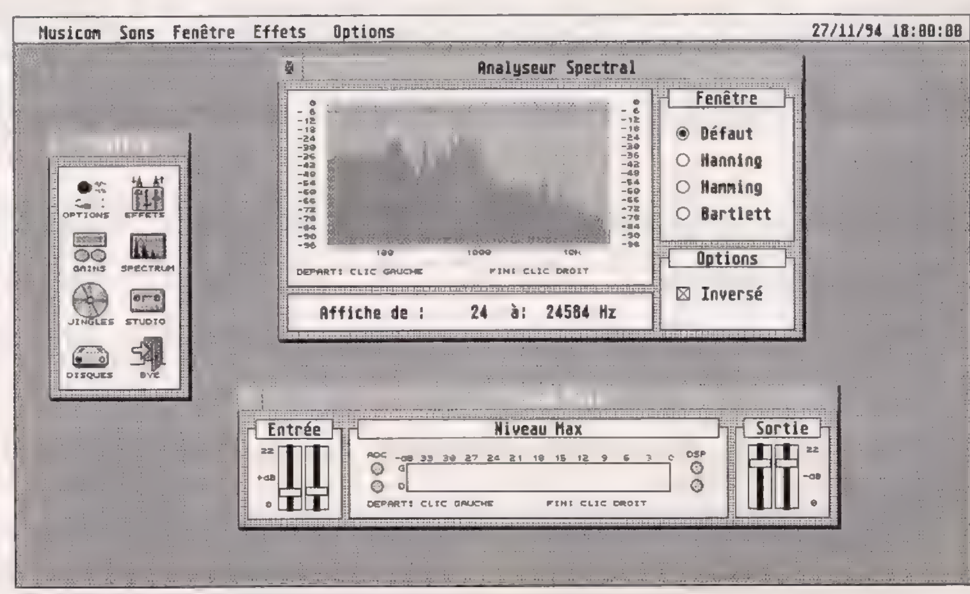
Avant toutes choses, il est nécessaire de paramètrer le logiciel, pour lui définir votre environnement de travail, aussi bien pour l'entrée que pour la sortie sonores. Ainsi, il est possible de déterminer le mode d'enregistrement et de restitution en stéréo/ou non, 8 ou 16 bits, la source et la fréquence du signal, et la gestion du DSP.

Ces données paramétrées, vous vous devez de tester le niveau sonore d'acquisition. Sachant que, pour chaque périphérique se branchant en entrée, tel un microphone ou un lecteur de Compac- Disks, les niveaux de sortie diffèrent, entraînant de fortes variations de volume. Il est donc nécessaire de compenser cet inconvénient majeur, grâce à la gestion de niveau d'entrée



Paramètrage du logiciel.

et de sortie de la machine. Ainsi, vos enregistrements ne subiront aucune distorsion, même lors de niveaux d'entrée élevés. Pour cela, MUSiCOM offre la possibilité de régler, grâce à des curseurs, les gains d'entrée et de sortie, pour chaque voie. Ces réglages s'appuient sur la présence d'un vumètre, qui permet de traiter directement sur l'entrée sonore en cours vos paramètrages.



Réglages des acquisitions sonores.

Tout son est constitué de fréquences situées à différents niveaux. Grâce à la puissance de la machine, et par le biais de fréquences mathématiques qui peuvent être calculées, puis affichées par l'ordinateur. L'analyse spectrale dispose d'un axe logarithmique en X, afin que la zone d'affichage des fréquences basses et médium, plus riches en évènements sonores, soit la plus grande possible. Une utilisation spécifique de l'analyseur spectral réside dans son emploi conjoint avec un CD de test. Vous pourrez ainsi, par exemple, mesurer les performances des convertisseurs de votre machine, avec votre CD ou votre micro.

Ces analyses peuvent s'appuyer sur quatre modèles classiques : Normal, Hanning, Hamming, et Bartlett.

Pour réaliser des enregistrements Direct To Disk, comme nous vous l'avons signalé au début de l'article, il vous faut absolument posséder un lecteur de disque dur. Pour cette raison, MUSiCOM 2 offre un gestionnaire de disques permettant de connaître rapidement l'espace disponible sur la partition actuelle, le temps d'enregistrement possible en fonction des paramètres actuels d'acquisition. Vous pouvez encore spécifier un espace maximum pour le mode enregistrement, ce qui permet de ne pas se trouver rapidement avec une partition saturée.

Les principaux éléments suivants vont être détaillés, à savoir : le Studio d'enregistrement, le gestionnaire de jingles, et les effets sonores.

Silence, on tourne !

Le Studio est un outil multifonctions dédié à la manipulation des échantillons sonores. Il sert principalement à l'enregistrement et à la restitution des fichiers sons. Mais c'est aussi un studio de mixage des échantillons qui va vous permettre de réaliser, de façon simple, vos jingles. Le principe est clair : il produit une liste de pattern, sauvegardée dans un fichier qui contient tout ce qui est nécessaire à la reproduction du mixage.

La base du studio est axée sur un panneau de contrôle, tout comme un lecteur de CD, et qui permet de charger, enregistrer, lire, arrêter et se déplacer sur l'échantillon.

Une boîte d'informations est présente, elle indique vos paramètres actuels, ou ceux du fichier que vous avez en mémoire (qualité, mode, taux, taille, durée).

Une gestion des blocs est très précise, et surtout très affûtée dans ses options. La sélection d'un bloc se fait à la souris, directement sur la représentation graphique de votre échantillon. Il est possible de jouer uniquement le bloc sélectionné, de zoomer dessus pour l'affiner dans sa sélection, de le sauvegarder au format MUSiCOM ou au format AVR, de lui appliquer un effet. Qui plus est, une fenêtre d'informations est présente également pour définir précisément la zone de sélection de ce bloc.

Les marqueurs, pouvant être au nombre maximal de 64, vous permettent de repérer facilement différentes parties d'un morceau musical. Ainsi, vous allez pouvoir définir des positions particulières, par exemple pour indiquer le début ou la fin d'un refrain, ou d'un couplet, etc. Ces marqueurs sont sauvegardés dans l'échantillon. Il est possible de marquer un échantillon durant son enregistrement ou sa reproduction, ce

qui permet de pré-marquer les zones qui seront à étudier de près. Ces marqueurs pourront donc être nommés, afin de s'y retrouver facilement, ce qui s'avère vraiment très pratique. De plus, il est possible de combiner les marqueurs avec les blocs, pour des cadrages ou des déplacements et, le cas échéant, cette faculté est d'une grande précision.

Garder la mesure, c'est encore possible avec MUSiCOM 2. En effet, deux options s'offrent à vous : soit vous définissez le nombre de mesures contenues dans le bloc marqué, soit, autre alternative, vous optez pour une définition du nombre de mesures par minute. Ensuite, vient le tour du tempo de votre musique, afin d'aligner les découpages des blocs sur la mesure, demi-mesure ou un quart de mesure.

Vous êtes possesseur d'une grande quantité de vieux échantillons dont la qualité n'est pas identique pour tous, loin s'en faut ? Ennuyeux pour faire les jingles ... Mais alors, il suffit simplement de passer dans l'option de suréchantillonnage qui va adapter chacun de vos échantillons à votre demande, selon une table préétablie de 24 sélections basées sur les capacités de la machine !

Le montage des échantillons pour réaliser les fameux jingles, ou enchaînements, est agrémenté lui aussi, directement depuis le Studio, de fonctions très simples. Pour créer le montage, il suffit de sélectionner les échantillons désirés et de les placer dans le banc de montage. Alors, il est possible de les éditer, d'appliquer des effets, de les dupliquer, de les effacer, ou d'inclure des pauses, au millième de seconde près.

Une fois la séquence montée, vous pourrez la sauvegarder, bien évidemment, sachant que le rendu de ces fichiers de séquence est d'une taille complètement ridicule, et cette particularité est vraiment fantastique pour la survie de votre disque dur !

Effets sonores

L'une des principales caractéristiques de MUSiCOM 2 réside dans ses effets audionumériques, produits grâce au processeur de traitement de signaux DSP. Actuellement, il est proposé cinq effets : Echo, Equaliseur, Harmonizer, Flanger, et Karaoke. Tous les effets sont individuellement paramètrables par une batterie de curseurs, disponibles dans les options d'effets. Toute modification d'un paramètre est instantanément prise en compte et son impact directement audible. Ainsi, le contrôle de l'environnement sonore est grandement facilité et reste très précis. De plus, une aide contextuelle est disponible pour chaque effet.

Le Studio d'enregistrement en pleine action.

Conclusion

Vous avez pu le constater, MUSiCOM 2 est un logiciel destiné aussi bien aux professionnels qu'aux amateurs, car il est tout à la fois simple d'emploi et performant ! Il n'est pas agrémenté de fonctions inutiles, mais quelques-unes de ces fonctions un peu plus avancées de bloc sur l'échantillon, ou encore le chargement de divers formats d'échantillons seraient les bienvenues.

Bien qu'un convertisseur AVR vers le format MUSiCOM soit fourni avec ce logiciel, un peu plus de souplesse aurait été agréable. Pour en terminer, nous sommes persuadés que bon nombre d'entre vous sauront utiliser judicieusement le produit et en obtenir des résultats fantastiques. Sans omettre de préciser que d'importantes sociétés fabriquant des jingles ont déjà, quant à elles, opté pour ce produit !

Bien entendu, il est disponible chez tous les bons revendeurs, dès à présent.

Hervé Piedvache

LE COIN DE L'UTILISATEUR

Les surprises du Pub

- parce qu'il y en avait assez de toujours parler des pontes du monde Atari,
- parce que, de toute évidence, c'est l'utilisateur qui fait vivre une machine,
- parce qu'il fallait bien qu'une telle rubrique naisse un jour,
- et parce qu'il en est fort bien ainsi, tout simplement !

Oui, c'est un peu pour toutes ces raisons qu'est né "le coin de l'utilisateur". Quant à sa pérennité, c'est une autre affaire : car c'est à vous, fiers et braves lecteurs que nous nous adressons ! Alors, si vous-même ou l'une de vos connaissances



5 bières pression, pour tous les goûts.

semblez pouvoir "alimenter le sujet" de cette rubrique, joignez-nous en bal T.A.G, sur le 3615 START-MICRO.

Dégustons donc aujourd'hui le morceau de choix que nous vous avons réservé. Profitez-en car, comme la cervoise, nous vous le servons encore tiède !

Le Pub

A l'est du port d'Auxerre, dans une rue sombre éclairée par quelques téméraires réverbères, existe un lieu peu commun ou seulement quelques mortels en ce monde ont eu le plaisir d'y traîner leurs guêtres. Ce lieu, où la bière coule généreusement, connaît depuis fort longtemps un franc succès. Si nous vous en parlons aujourd'hui, c'est qu'un Falcon, il y a quelques années, y a fait son nid !

Adopté par Amador Casal, gentilhomme cervoisier, ce Falcon lui sert principalement à créer ses menus. Amador utilise régulièrement un Falcon, un scanner et une HP 560c pour la partie matériel, ainsi que Calamus, Didoline Art, Keftal et, bientôt, Apex Media pour la partie logiciel. Notons qu'il recherche toujours désespérément les drivers Calamus et Speedo, spécifiques à la HP 560c (600x300 dpi).

A présent, nous vous invitons à déguster cette petite interview, en direct du Pub :

Marc Cordier : *Amador, votre Falcon est déjà grand maintenant. Mais, au fait, quel âge a t-il ?*

Amador Casal : Très bonne question, je dirais qu'il doit avoir deux ans maintenant.

MC : *Des débuts difficiles ?*

AC : Pas trop, dans la mesure où j'avais quelqu'un qui m'aidait pas mal. Il faut dire aussi que j'avais déjà eu un Amstrad et quelques notions d'informatique, donc il m'a été relativement facile, avec les documentations appropriées, de me faire une idée de ce que pouvait être le monde d'Atari.

MC : *Quelle particularité de son plumage vous a séduit ?*

AC: Ce qui m'a séduit dans le Falcon c'est la capacité multimédia. C'est-à-dire qu'il avait beaucoup d'entrées et de sorties hard incluses d'origine (principalement SCSI et Son), en fait, beaucoup plus que les autres marques dans lesquelles, de surcroît, il faut payer plus cher ! Au départ, j'étais tenté par un PS1 et j'ai bien fait de ne pas l'acheter. Il est totalement dépassé aujourd'hui, alors que

le Falcon ne l'est pas. Les seuls points qui posent parfois problèmes sont les drivers, les logiciels et les autres choses qui tournent autour et qui ne sont souvent pas bien fixées.

MC : ***De quel logiciel se nourrit-il régulièrement ?***

AC : Celui que j'utilise le plus pour ma publicité de professionnel de la bière, c'est Calamus, mais il y en a d'autres.

MC : ***Pouvez-vous nous dire ce qui vous plaît et ce qui vous gêne dans Calamus ?***

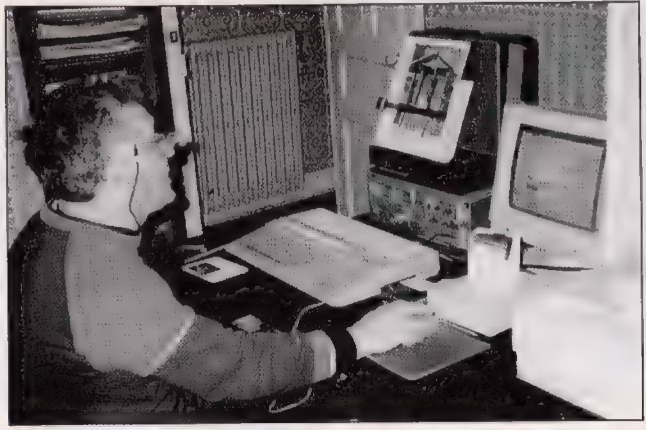
AC : Calamus, c'est un logiciel que j'ai trouvé lourd pour l'apprentissage, parce que tout est paramétrable. Mais, dès lors qu'on le connaît, que l'on a passé six mois dessus, c'est vraiment une merveille, c'est un enchantement ! D'ailleurs, je ne crois pas que l'on puisse trouver d'équivalent dans d'autre monde que celui d'Atari.

MC : ***Recommandez-vous à nos chers lecteurs de nourrir leur Falcon au Dompub ?***

AC : Je trouve que les Dompub, en général, donnent une bonne idée du côté inventif et un petit peu bidouilleur des Français, mais ils ont, il est vrai, des avantages et des inconvénients. Les avantages sont, qu'effectivement, on dispose de toute la richesse de petits logiciels qui peuvent agrémenter la vie. Par contre, comme se sont des choses qui sont arrangées souvent dans des "garages", on a quelquefois de mauvaises surprises.

MC : ***Votre système est maintenant assez développé. Avez-vous l'intention de vous tourner vers d'autres acquisitions ?***

AC : La prochaine, celle qui est programmée, c'est le CD-ROM. Je vais sans doute acheter des logiciels d'hypertextes me permettant de mettre sons et graphismes sur un texte. Et puis, peut-être que finalement, dans le futur, j'aurai aussi des logiciels musicaux dédiés au Falcon. Pour l'instant, je n'ai pas trouvé celui qui me convenait. Ce que je voudrais, c'est un logiciel de musique graphique. Mais actuellement, on a que des séquenceurs et des choses comme ça, et moi, je préfère écrire la musique. A



Amador CASAL en plein travail devant son Falcon...

mon sens donc, il n'y a pas l'équivalent de Calamus pour la musique, à part Cubase Score, mais il est un peu cher par rapport à Calamus. Maintenant, Calamus est arrivé à 1700 F. environ, alors que Cubase Score est encore proche des 6000 F. On va attendre encore un peu.

MC : ***Dans l'ensemble, êtes-vous content de l'oiseau ?***

AC : Oui. Je suis globalement content. D'autant plus que mon épouse qui, dans un premier temps, ne pouvait pas se rendre compte des améliorations que l'oiseau allait nous amener dans l'exercice de ma profession, est aujourd'hui satisfaite des choses que j'ai pu réaliser. Elle aime beaucoup la couverture de mon prochain menu !

MC : ***Merci, Monsieur Casal.***

Vous l'aurez sans doute compris, le Pub est un bar à bière et pas des moindres, puisque Amador Casal a été le premier à créer un endroit de ce genre sur Auxerre, voilà maintenant une quinzaine d'années. Ce repère d'amateurs de nouvelles sensations a toujours eu un franc succès auprès de la population auxerroise jeune, moins jeune, ouvriers, avocats, maçons, médecins et, bien sûr, étudiants.

Innovateur dans sa vision du pub typique, (plus de 110 variétés de bières), Amador est aussi inventif dans la composition de ses menus et affichettes. Il a donc trouvé l'outil adéquat avec le Falcon, pour lui permettre de réaliser les choses qu'il avait en tête. Par ailleurs, cet outil lui ouvre des perspectives de plus en plus nombreuses, à mesure que les logiciels se perfectionnent, et c'est visiblement ce qu'il attendait d'une telle machine. C'est donc en utilisateur averti qu'Amador a apprivoisé l'oiseau ! Son témoignage nous conforte dans l'idée que le Falcon est effectivement un rapace utile, pour qui se donne les moyens d'utiliser au mieux toutes les ressources dont il dispose.

Une fois encore, l'exemple nous montre que le Falcon est une machine d'exception, puisqu'elle trouve son utilité même dans des domaines qui sont bien éloignés du monde informatique ! Avec de tels exemples, on apprécie la réelle portée du multimédia (du vrai, pas un simple kit cd-rom), ainsi que l'adaptabilité du Falcon pour tout type de vie. Amador est tourné vers la musique et compte donc compléter sa logithèque d'ici quelque temps. Il envisage d'autres activités pour son Falcon, tel le filtrage de la sonorisation du PUB.

Marc CORDIER

Entretien avec David René

Pour ceux d'entre vous qui viennent d'acquérir CUBASE, voici quelques trucs qui vous aideront à travailler. Quant aux autres possédant déjà une certaine maîtrise, quelques révisions ne leur nuiront pas.

Développeurs et utilisateurs ont unanimement adopté SpeedoGDOS et Diderot suit un chemin similaire. Nous devons cette ascension au programmeur David René rencontré en plein débuggage de sa dernière version. Depuis 1987, David René développe sans cesse, avec la même volonté de fournir des logiciels de qualité. En mai 1992, dans le N° 34 d'Atari Magazine, il nous confiait ses impressions sur le marché des ordinateurs et nous présentait les produits de la société Synergie & Communications. Actuellement, il programme librement, en solo ou en équipe. Il s'implique quand il le faut, montre du doigt la médiocrité, encourage ceux qui partagent le même dessein que lui.

SM : ***Lors de la première interview, qu'est-ce qui vous motivait, développer ou entreprendre ?***

DR : Les deux allaient de pair. Mes activités servaient les cinq lettres que j'affectionnais ! Aujourd'hui, ce sont toujours les mêmes : A.T.A.R.I.

SM : ***Comment est venue l'idée du logiciel Diderot qui a fêté son premier anniversaire ?***

DR : Rencontrant fréquemment Claude ATTARD [NdR : auteur de Big Is Gem], nous parlions des problèmes communs et trop fréquents des développeurs. Nous avions des connaissances précises et étendues des machines, du contenu des ROM et de leurs comportements. Mais notre savoir et notre savoir-faire étaient incomplets, fragmentés. Les documentations officielles n'ont jamais été vraiment débordantes, voire erronées. Et puis, à l'époque, le Compendium n'existait pas. Claude et moi étions d'accord sur un point : faire quelque chose contre l'isolement des développeurs. D'où l'idée de créer une association de développeurs, avec un média sous forme de disquettes. Etablir le lien entre programmeurs et éditeurs et, également, entre revendeurs et utilisateurs pour que soient facilitées les communications entre eux. Le but premier était de centraliser les informations, les idées, les critiques, les problèmes d'ergonomie ou les bugs et autres dysfonctionnements, les trucs et astuces et les solutions aux difficultés déjà rencontrées. Le second but était d'assister, d'épauler les revendeurs dans leur tâche d'orientation et de conseils.

SM : ***Vous vouliez pallier le manque d'informations et de communications de la part d'Atari-France ou de la Corp. ?***

DR : Oui. Nos idées existaient bien avant la création de l'officielle revue "Passerelle développeurs". David me présente alors les deux seuls numéros, compte les pages et commente magistralement la valeur du contenu. Ces deux numéros, qui ont le mérite d'avoir existé, sont représentatifs de la situation. Un support technique maigre, un manque cruel d'assistance étaient trop pesants. D'où l'idée de la mise en commun des expériences de chacun. Il était absurde, par exemple, de devoir imaginer et réécrire une routine déjà existante et ayant fait l'objet d'un débuggage complet, ou bien de patiner à propos d'une fonction mal documentée. Place à la création, pas à la prise de tête, ni à la perte de temps !

SM : ***Mais le magazine n'a jamais vu le jour ? Pourquoi ?***

DR : Parce que nous étions tout seuls. L'individualisme des programmeurs et la force d'inertie du copinage ont fait leur oeuvre...

SM : ***D'où le retour concret à la programmation jusqu'à la création de Diderot ?***

DR : Du magazine numérique sur disquettes à Diderot, l'aide en ligne, il n'y a qu'un pas. Le développement de la version de départ qui devait faire aussi bien que le "HELP" de Windows a pris un mois. Cela a permis d'aller encore plus loin. Aujourd'hui Diderot fonctionne sous BIG2, et il dépasse ses fonctions originelles avec l'arrivée de la gestion des images, du son, des programmes... Il exploite également le dernier SpeedoGDOS - la version 5.x - mais voilà : tout s'écroule à cause d'un bug majeur !

SM : ***Celui qui casse le succès de SpeedoGDOS ?***

DR : Oui. Précisément, à cause de la fonction système v_justified ( ) qui a toujours très bien marché depuis 1985

et qui plante avec la version 5.0C... "C" comme Commerciale ! Concrètement, à l'écran tout est normal, transparent, mais à l'impression, cela provoque un saut de ligne.

SM : *J'ai reçu, comme tous les utilisateurs dûment enregistrés, la "lettre de Diderot", et au chapitre "Dans les délires de Speedo", vous êtes plus catégorique et moins souriant.*

DR : En effet, parce que connaissant bien les dirigeants de CompoScan (anciens d'Atari-France et importateurs de SpeedoGDOS en France), j'ai signalé très précisément le bug en novembre 1994. Vous savez : le reproduire, le comprendre, le circonscrire et le reporter auprès de son auteur sont des étapes qui prennent du temps ! Mes connaissances de Speedo m'ont permis de consacrer du temps pour cerner le problème et le communiquer rapidement et le mieux possible et il n'est pas imaginable que ce soit du temps perdu ! Il faut donc soutenir CompoScan pour obtenir, dans les plus brefs délais, une version corrigée de SpeedoGDOS qui s'est bien vendue. Pour ma part, je dois faire face aux utilisateurs de Diderot qui se plaignent, à juste titre. Alors, je leur explique que ce n'est pas un défaut de Diderot. En effet, avec SpeedoGDOS version 4.0 à 4.2, l'impression est impeccable.

SM : *Donc, ce qui est en cause, ce n'est ni Diderot ni SpeedoGDOS v4.x, mais bien SpeedoGDOS v5.0C ?*

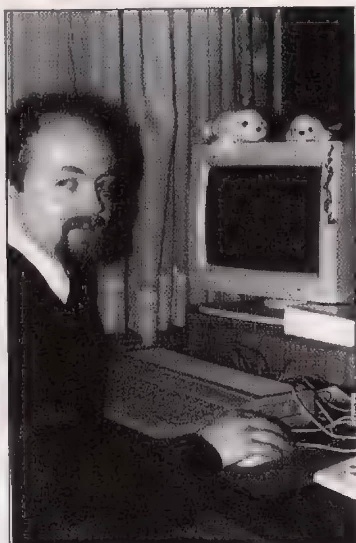
DR : Oui, encore un mauvais point pour la marque qui se passerait bien de ce défaut. Et c'est dommage, car SpeedoGDOS a conquis les ataristes. Or, voilà qu'arrivé à maturité, il est entaché d'une infirmité ! Demeurant pro-Speedo, je soutiens CompoScan pour que disparaisse cette erreur de parcours. Cette fonction d'impression défectueuse retarde d'ailleurs la mise au point du programme d'impression sous Speedo du Rédacteur (IMPRIME.PRG). Elle est en cours de développement avec Etilde.

SM : *Votre connaissance de Speedo est-elle aussi bonne que celle de Thierry Rodolpho [voir interview dans le N° 24 de Start Micro Magazine] ?*

DR : Oui. D'ailleurs Thierry se défend du surnom que tous lui attribuent : celui de Speedoman. A vrai dire, il est plus Driversman que Speedoman ! La programmation de Speedo n'est pas compliquée. La lecture du Compendium suffit à la maîtrise de SpeedoGDOS et est à la portée de tous les développeurs. Thierry et moi travaillons à la mise au point d'un nouveau produit qui s'appellera STUDIO SON.

SM : *Vous pouvez en dire plus pour les lecteurs ?*

DR : STUDIO SON est un logiciel de MONTAGE SON Professionnel en direct to disk (D2D). Il est adapté (optimisé ?) aux exigences des ingénieurs du son comme, par exemple, l'existence d'une vingtaine de FADEs différents, ce qui est rare. Etant 100% GEM, sur grand écran, l'onde est particulièrement bien représentée. La nouvelle société OXO Concept doit le distribuer.



David René au clavier

SM : *Quelles sont vos impressions quant au shareware et où en est votre expérience avec Diderot ?*

DR : L'avantage du freeware ou du shareware est la relation directe existant avec les ataristes. Je remarque que les premiers à se faire enregistrer sont ceux qui ont compris l'intérêt du programme. Ils ont désiré développer des fichiers d'AIDes et leur haute motivation est remarquable et encourageante.

SM : *Les rémunérations reçues sont-elles en rapport avec les encouragements ? Peut-on vivre grâce au shareware ?*

DR : Non. C'est un fait qu'il est impossible de vivre d'un seul logiciel via le shareware ! Les développeurs exploitant Diderot m'ont beaucoup plus apporté en informations et satisfactions. Ceux qui utilisent Diderot uniquement pour visualiser les fichiers d'AIDes sont relativement peu nombreux à s'être déclarés. Ils doivent, par contre, se mettre à jour, car les développements toujours importants de Diderot font que les fichiers générés par la nouvelle version 1.0x du compilateur ne sont plus pleinement exploitables par le visualiseur des versions antérieures.

SM : David, merci de nous avoir accueillis et de nous tenir informés des créations en fichiers AID.

Propos recueillis par Bruno Christen

Interrogé sur le bug de Speedo, CompoScan France précise :

Le bug de SpeedoGDOS 5.0c, relevé par Mr. René, est connu et répertorié. Il paralyse d'avantage Diderot que d'autres logiciels. SpeedoGDOS 5 est un logiciel d'autant plus complexe qu'il est le fruit de plusieurs programmeurs d'Atari Corp. Sur plusieurs années. Il faut utiliser pas moins de 5 compilateurs différents pour générer le code. Aussi, les programmeurs de NOSoftware ont-ils décidé, il y a plusieurs mois, de ne plus chercher à maintenir ce lourd héritage Atari. Au contraire, ils travaillent à un nouveau SpeedoGDOS, entièrement réécrit, à la fois beaucoup plus rapide et plus moderne dans sa gestion des imprimantes, (avec une gestion complète de la couleur). Cette nouvelle version, dénommée SpeedoGDOS 6, devrait être disponible dans quelques semaines. Bien évidemment, elle corrigera le bug de v_justified. Un dernier détail, les possesseurs enregistrés de SpeedoGDOS 5 bénéficieront de conditions spéciales de mises à jour vers la version 6.

LES CHRONIQUES CUBASIENNES

Deuxième mouvement

Suite à la révision complète de la fenêtre d'arrangement du mois dernier, plongeons nous dans les divers éditeurs qui sont à Cubase ce que le scalpel est au chirurgien.

Pitch-Bend
Aftertouch
Velocity
Poly-Press
ProgChange
Modulation
BreathCtrl
Foot Ctrl
MainVolume
Balance
Pan
Expression
Damper Ped
Unknown Ctrl
Control 0
Control 0

Charlie Steinberg et son équipe ont concoctés pour notre plus grande joie, quatre fenêtres d'éditions. Toutes plus indispensables les unes que les autres qui offrent quatre façons différentes de visualiser les événements. Ces fenêtres sont le centre nerveux du programme. Puissantes, elles possèdent des commandes permettant de modifier radicalement vos morceaux (genre je prends la basse et j'en fait une symphonie pour orchestre et voies) ou au contraire d'agir sur une seul note avec une précision chirurgicale.

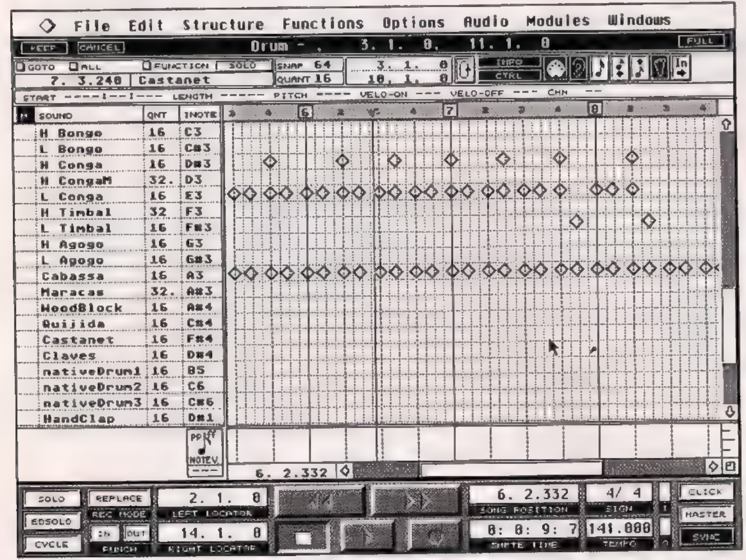
A cœur ouvert

Le premier de ces éditeurs (*1) vous propulse dans le "Drums Edit" plus particulièrement destiné aux pistes de batterie (nous y reviendrons plus loin). L'éditeur "Score Edit" représente la musique avec sa notation traditionnelle (des notes), alors que "Key édit", transforme votre ordinateur en orgue de Barabarie des temps moderne : une partition est visualisée de la même façon que sur la carte perforée de ces charmants instruments qui hantaient nos villes et nos campagnes. Nostalgie... Le "List Edit", contrairement a ses collègues plutôt orientés graphique, présente les événements sous forme numérique. Il en existe un cinquième appelé "Logical Edit" réservé aux forts en maths. Son fonctionnement étant totalement différent, nous y reviendrons prochainement. Ces outils permettent de retravailler (ou de travailler pour les inconditionnels de " l'enregistrement " à la souris !) tout type de donnés MIDI. Ils autorisent la correction d'une fausse notes, le recalage d'une mise en place manquée, d'ajustement d'un pitch trop prononcé, ou la modification de la vélocité de cette superbe treizième augmentée que, vous avez lamentablement foiré à l'enregistrement, non par manque de dextérité mais parce que les touches du clavier étaient trop larges. Enfin bref, c'est grâce a ces mer-

Le DrumEdit.

veilles que vous pourrez enfin jeter votre “ Méthode Rose ” (2 *) à la poubelle.

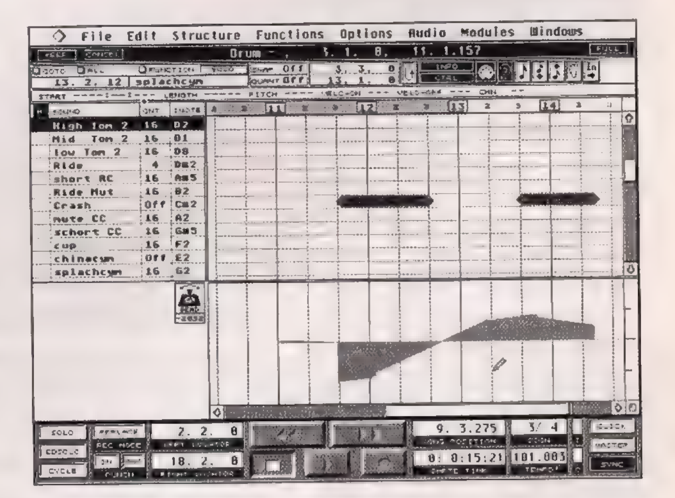
Ces fenêtres d’éditions ont bien évidement leurs particularités propres mais possèdent énormément de points communs. Entrons dans le “Drum Edit” et voyons un peu comment tout cela fonctionne.



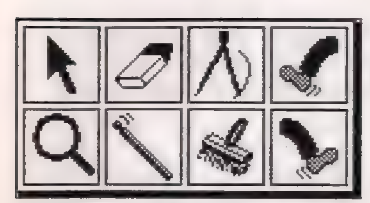
La tête dans la grosse caisse

Le “Drum Edit” peut se présenter de deux manières différentes suivant que la batterie est déclarée comme une “Drums Track” ou bien une “ MIDI Track” (revoyez l’article du mois dernier). Afin de vérifier le propos, créez deux piste, l’une réglée sur une “Midi Track” (la petite note) et l’autre réglée sur une “Drum Track” (la baguette). A priori tout est semblable. Maintenant repoussez vers la droite la double barre qui sépare la liste des sons de la zone d’édition proprement dite. Vous constatez que dans la Part crée avec la “Drum Track” des options ont été rajoutées. La “Drum Track” étant plus complète, c’est sur celle ci que nous allons travailler. Lorsque vous ouvrez le “Drum Edit” pour la première fois, vous trouvez à gauche une interminable colonne : ““ Sound 1 ”, “ Sound 2 ”, “ Sound 3 ”... “ Sound 64 ”. Afin de vous retrouver, paramètrez cette liste de sons, soit en chargeant un des “Drums Set” fournit (si votre module de sons de batterie y figure), soit en vous armant de patience et en le créant vous même. Les configurations fournies étant assez restreintes, il est fort probable que vous n’y échappiez pas. Utilisez de préférence l’intitulé exact des sons de votre module, expandeur ou synthé, cela seras plus clair pour la suite. Si vous possédez plusieurs modules bas de gamme, n’hésitez pas à en superposer les sons, afin de palier à leur manque de pêche. Vous serez surpris par le résultat.

La colonne “M” située à l’extrême gauche mute les instruments individuellement. La colonne “Q”, permet de quantifier individuellement chaque son. Grosse caisse et caisse claire à la noire, charley à la croche. Ça va swinguer dans les chaumières... La colonne “I_note” (Input note) indique quelle note correspondra à quel son en entrée (à l’enregistrement par exemple). La colonne “O_note” (Output note), définit la note de sortie. Application pratique : vous travaillez avec un ami, mais chacun de votre coté. Evidemment votre matériel n’est pas paramètré de la même façon et le General MIDI ne vous sied pas. De ce fait, un merveilleux roulement de caisse claire chez vous devient un infâme roulement de sifflet chez lui. Cet affreux hululement vous remémore vos cours de sport, ce qui vous déprime probablement et de plus se marie assez mal avec le reste de la rythmique. La solution est simple. Modifiez les “O_note” de façon à ce qu’elles correspondent à l’attribution des appareils de votre camarade. J’en entend d’ici qui objectent qu’il serait plus simple de reparamètrer les synthés de façons identique. C’est en effet une solution si rien n’a encore été crée sur le séquenceur. Sinon chaque coup de caisse claire de tous vos morceaux seront remplacés par le mélodieux et fameux sifflet. Bien sur, créez autant de “Drum Set” que vous avez d’amis. La colonne “Len” définit la longueur d’une note “enregistrée” à la souris. Les colonnes “Instruments” et “Output” fonctionnent de la même façon que dans la fenêtre d’arrangement (aussi ne nous y attarderons pas davantage).



Si votre piste de "Drum" dans la fenêtre d'arrangement est réglée sur " Any" vous pourrez utiliser la colonne "Ch" (chanel) pour orienter vos sons sur différents canaux. Ceci peut être utile si par exemple

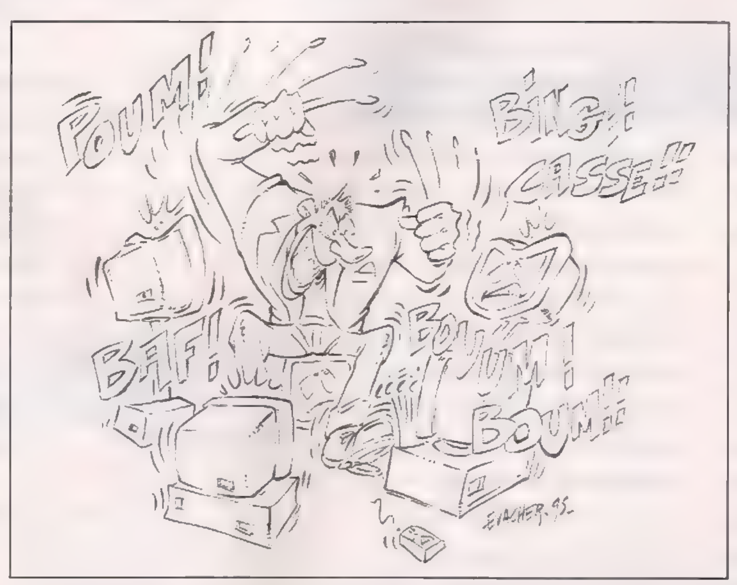


La boite à outil du Drum Edit.

vous voulez utiliser le pitch sur certains sons et pas sur d'autres. Les colonnes "Lv" définissent à l'avance quatre valeurs de vélocités que vous sélectionnez par une combinaison de touche. Ce n'est évidemment utile que pour les notes entrées à la souris ou pour éventuellement ceux qui ne disposent que d'un clavier insensible à la dynamique. Ne possédant plus depuis belle lurette ce genre de matériel, il nous a été impossible de vérifier. Faites des essais et tenez nous au courant. Merci...
Après maints efforts vous voici à présent à la tête d'un Set up de batterie personnalisé.

Les mains sur la baguette

En appuyant sur le bouton droit de la souris, un boite à outils apparaît. La flèche, la gomme et la loupe ont la même utilité que dans la fenêtre d'arrangement. Le Compas crée ou modifie des événements dans la zone d'affichage de données continues (la zone du bas qui apparaît si l'icône "Control" est sélectionné). Les Pieds déplacent dans un sens ou un autre et de la valeur de "Snap" choisi un événement. Par exemple, avec le Snap réglé sur "64 T", la note sera décalée d'un triolet de quadruple croche. La Baguette et le Pinceau sont utilisés pour "dessiner des notes" à l'endroit indiqué par la boite située en haut à gauche de l'écran (On l'appele " Mouse " comme Mickey !). Par exemple vous désirez ajouter un coup de cymbale sur la quatrième double croche du quatrième temps de la troisième mesure. Placez la baguette sur la ligne de la cymbale en question après l'avoir quantifiée à la double croche (sur 16). Avancez la baguette jusqu'à ce que la boite indique "03/04/288". Cliquez sur le bouton droit de la souris. Le coup de cymbale tombe



exactement à l'endroit voulut. La baguette peut aussi effacer les notes sur lesquelles elle passe en maintenant le bouton gauche enfoncé. Il est possible d'avancer de reculer ou de transposer les notes en les pointant et en maintenant à nouveau le bouton droit. La flèche aura en ce cas l'obligeance de se transformer en main que vous déplacerez ou vous voudrez. Eh hop, la grosse caisse devient un gong péruvien ! La couleur des losanges sur la grille représente la vélocité. Plus ils sont foncé, plus l'impact sera fort.
Pour sélectionner toutes les notes d'un même instrument il suffit de double cliquer à un endroit vierge sur la ligne du dit instrument, en maintenant la touche " Shift ".
Maintenant vous pouvez jeter toutes vos méthodes à la poubelle...

La suite au prochain numéro

Voila, c'est tout pour aujourd'hui, le mois prochain, nous étudieront plus en détail la zone de controle rapidement évoquée dans le chapitre précédent, ainsi que le fonctionnement des Barres de Statut. Nous sommes heureux de vous annoncer que nous mettons a votre disposition sur le serveur Start Micro une BAL du nom de MIDASE ou vous pourrez nous poser toutes les questions que vous n'avez jamais osé posé ailleurs. Au cours des prochains articles, nous nous efforceront de répondre aux plus pertinentes d'entre elles. En l'attente, nous vous souhaitons de longues heures de découvertes, un fructueux travail et une table toujours bien garnie.

1 * La dialectique Cubasienne tel que définie par la convention de Genève, autorisant l'utilisation indifférente du masculin et du féminin pour designer la même chose. Les termes fenêtre d'édition et éditeurs sont donc à comprendre ici avec le même sens et comme désignant la même chose.
2 * NdR à l'intention des débutants en solfège. La Méthode Rose est celle sur laquelle nos aîné apprentis pianiste ont dut suer sang et eau obligés qu'ils étaient les pauvres, ne disposant justement point d'éditeurs pour les corriger, de ne pas faire de fausses notes.



L'ERE DU TRUE COLOR

Un effet chic, une vitesse choc

Vous attendiez une rubrique de programmation orientée Falcon ? C'est fait. A machine puissante, effets puissants. Démonstration de force avec les résolutions True Color et l'affichage de points à la vitesse turbo.

La définition même du True Color réside dans le fait qu'une couleur affichée sur l'écran est déterminée telle quelle dans la mémoire vidéo. Ainsi, il n'y a plus de palette, plus de plans, plus d'indices de couleurs. Seuls sont pris en compte les niveaux de rouge, vert et bleu. Sur Falcon, les modes True Color gèrent l'affichage de 65536 couleurs, celles-ci étant donc codées sur 2 octets. Comme un point est égal à une couleur, un point prend donc 2 octets dans la mémoire vidéo.

Codage de couleurs

En ce qui concerne le codage de la couleur, pas trop de difficultés. Les 5 bits de poids faible forment les 32 niveaux de bleu, les 6 bits suivants, les 64 niveaux de vert et les 5 bits de poids fort, les 32 niveaux de rouge. Nous retombons bien sur nos marques. Notons, par ailleurs, qu'il faut deux fois plus de vert que d'autres couleurs, cela étant inhérent à la nature de l'oeil humain. Nous en déduisons donc la formule suivante :

Couleur=Bleu+32*Vert+2048*Rouge

Ce qui se concrétise, en assembleur, de la manière suivante :

```
move.w      #(niveau rouge),d0
mulu.w      #2048,d0
move.w      d0,couleur
move.w      #(niveau vert),d0
mulu.w      #32,d0
add.w d0,couleur
add.w #(niveau bleu),couleur
```

La mémoire vidéo

Il faut maintenant placer la couleur au bon endroit dans la mémoire vidéo. Pour ce faire, nous devons connaître les tailles horizontales et verticales. L'exemple présent sur la disquette configure l'affichage en 320*200 en RGB, et en 320*240 en VGA. Nous vous invitons à vous reporter au Start Micro numéro 9, à la page 96. La largeur d'une ligne en octet est égale au nombre de points, multiplié par deux. La fonction 88 du XBIOS permet de connaître l'état actuel de la résolution, et donc d'en déduire le nombre de points en x et en y, selon que l'écran est en overscan ou non, ou qu'il est en entralacé/double ligne ou non. En double ligne, la taille verticale est multipliée par deux. En mode overscan, les tailles horizontales et verticales sont multipliées par 1.2. En mode 40 colonnes, il y a 320 points de large, 200 points en hauteur en mode TV, 240 en mode VGA. En 80 colonnes, tout est multiplié par deux. Nous en déduisons la formule suivante :
Position=Adresse+x*2+y*Largeur
X est multiplié par deux car un point fait deux octets. Largeur représente le nombre d'octets par ligne, soit la résolution horizontale multipliée par deux. En assembleur, pas de problèmes précis :

```
move.l      #0,d0
move.l      #(adresse ecran),a0
move.w      #(position x),d0
mulu.w      #2,d0
add.l  d0,a0
move.w      #(position
```

```
y),d0
mulu.w
#(largeur),d0
add.l  d0,a0
move.w        couleur,(a0)
```

Ainsi, nous voyons que l'application du graphisme True Color en assembleur n'oppose aucune difficulté pratique. La vitesse n'en est que plus remarquable, l'affichage de toute la palette sur la totalité de l'écran étant incroyablement rapide. Le listing présent sur la disquette montre la préparation de l'écran et la restauration de l'état initial avant de quitter. A vous de fixer de nouvelles résolutions par la fonction XBIOS 5. N'oubliez pas de prévoir, dans ce cas, une déclaration de taille plus importante de la mémoire vidéo, à la fin (scr: ds.b 2*(max_x)*(max_y)). Pour toute information complémentaire, passez en BAL CPI sur le 36-15 Start Micro, ou en forum Programmation.

Sébastien Robaut

```
; ********************
;
; * Points en true color
; ********************
;
        move.w#-1,-(sp)
        ; on recherche la
résolution
        move.w#88,-(sp)
; actuelle
        trap    #14
        addq.l  #4,sp
        move.wd0,oldmode
; on la sauve

        move.w#2,-(sp)
        ; pareil pour
l'adresse
        trap    #14
; de l'écran
        addq.l  #2,sp
        move.l  d0,old

        move.w#89,-(sp)
;teste l'écran pour voir
        trap    #14
;si c'est un VGA ou  RGB
        addq.l  #2,sp
        cmp.b   #2,d0
;si c'est un VGA alors
        beq.s   svga
;on va à svga
        move.w#36,-(sp)
;sinon c'est la TV:
320*200
        bra.s   suite

svga:  move.w#52,-(sp)
;VGA: 320*240

suite: move.w#3,-(sp)
        ;Et c'est donc ici
        move.l #scr,-(sp)
;qu'on passe dans
        move.l #scr,-(sp)
;la résolution voulue
        move.w#5,-(sp)
        trap    #14
        add.l   #14,sp
; pret à afficher les points
; formules:
; couleur: 2048*R+32*V+B
; adresse: scr+2*x+640*y

        move.w#31,d0
; niveau de rouge
        mulu.w #2048,d0
; * 2048
        move.wd0,couleur
; on place
        move.w#31,d0
; niveau de vert
        mulu.w #32,d0
; *32
        add.w   d0,couleur
; on place
        add.w   #0,couleur
; plus le niveau de bleu

        move.l  #scr,a0
; adresse de base écran
        move.l  #0,d0
; efface le registre D0
        move.w#160,d0
        ; position x en D0
        mulu.w #2,d0
; *2 (octets par points)
        add.l   d0,a0
; scr+d0
        move.w#100,d0
        ; position y en D0
        mulu.w #640,d0
        ; *640 (octets par
lignes)
        add.l   d0,a0
; scr+d0
        move.wcouleur,(a0)
; place le point

        move.w#7,-(sp)
        ; attend une touche
        trap    #1
        addq.l  #6,sp

        move.woldmode,-
(sp)   ; restaure l'ancien
mode
        move.w#3,-(sp)
        ; graphique. Ici
toujours 3
        move.l old,-(sp)
        ; les anciennes
adresses
        move.l old,-(sp)
        ; de l'écran
        move.w#5,-(sp)
        trap    #14
        add.l   #14,sp

        clr.l   -(sp)
; on quitte
        trap    #1


        section data

oldmode:        dc.w    0
old:    dc.l    0
couleur:        dc.w    0
x:      dc.w    0
y:      dc.w    0

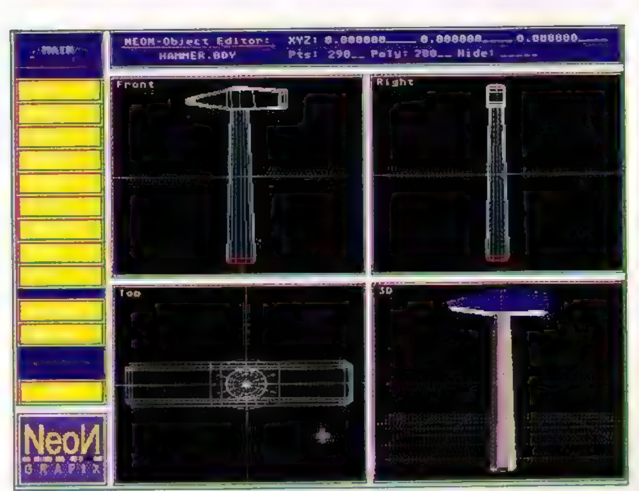
        section bss

scr     ds.b    153600
```



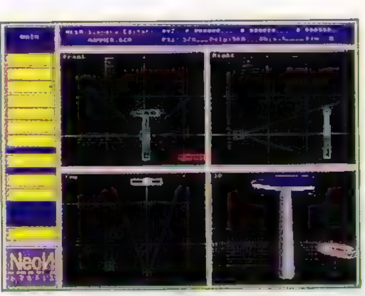
DES IMAGES DE SYNTHESE PROFESSIONNELLES

Le Falcon030 continue d'être soutenu par les différents éditeurs qui lui offrent chaque mois des logiciels encore plus performants et dignes du potentiel de la machine. Même les premiers jeux CD arrivent !



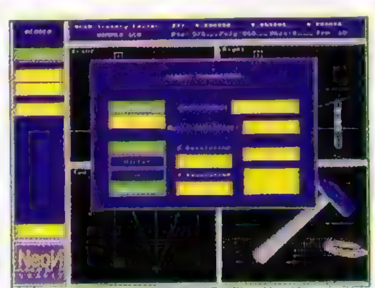
Neon 3D

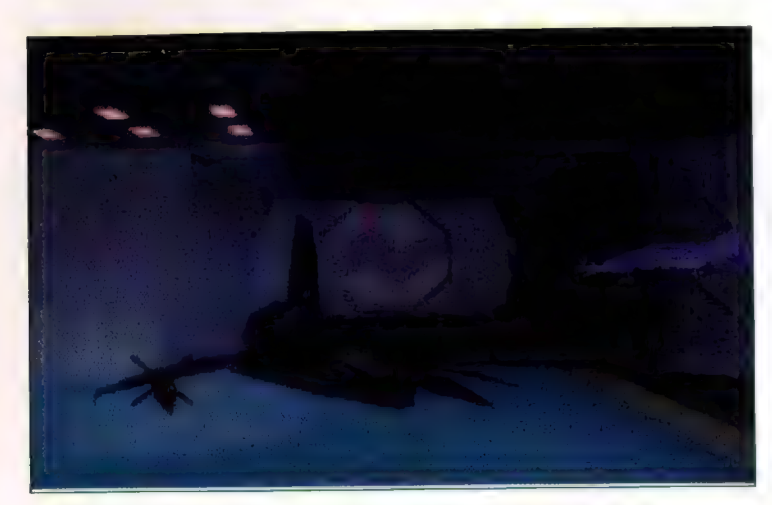
Neon 3D de Team Computer (distribué en France par CompoScan) est l'un des plus puissants outils de modélisation, rendering et animation 3D jamais créés sur micro-ordinateur. Neon 3D se compose d'un éditeur d'objets 3D (le modeleur), d'un éditeur de matières (pour créer les textures et effets d'éclairage), un éditeur de scénario et d'animation (pour créer des animations 3D en définissant les mouvements dans l'espace des objets et de la caméra) et, bien sûr, un moteur de Raytracing supportant le plaquage de textures, le phong shading, les ombres, les effets miroir et les effets de transparence. Si l'édition s'effectue en temps réel et en 256 couleurs, la génération des images finales et des animations utilise, soit un mode True Colour 16 bits, soit un mode True Colour 24 bits. Neon 3D emploie à la fois le DSP du Falcon030 et le coprocesseur arithmétique, (sa présence est donc obligatoire !) Pour démontrer les qualités du logiciel, Team Computer a produit une cassette vidéo d'une demi-heure, entièrement réalisée en images de synthèse à l'aide de Neon3D. C'est le complément 3D idéal d'Apex Média.



Falcon nouveaux jeux

Après avoir été longtemps privés du moindre jeu, le rapace se découvre enfin une vocation ludique ! Après MoonSpeeder, voici venir Pinball Obsession Falcon. Cette version reprend les qualités de la version STE testée le mois dernier, mais avec quelques améliorations : les graphismes sont en 256 couleurs, les sons en 50KHz et le multibilles fait son





apparition. Et ce n'est pas tout, puisque 21ST Century se met aussi au Falcon, avec une interprétation de son célèbre Pinball Dreams (dont une version Jaguar est également attendue). Les flippers semblent vraiment à la mode. C'est 16/32 Systems (une société anglaise) qui diffusera Pinball Dreams. Cette société a également récupéré tous les projets Atari présentés il y a plus d'un an ! Donc, c'est elle qui commercialise dès aujourd'hui Llamazap, le fameux shoot'em up de Jeff Minter. Dino Dudes est annoncé en Mars. Steel Talons et Road Riot devraient suivre dans la foulée. Y croire ne semblait plus possible, et pourtant c'est fait : ces jeux ont enfin trouvé un distributeur !

Vous aimez le foot façon Kick Off ou Sencible Soccer ? : alors, Team de Impact Software est fait pour vous. Annoncé pour Juin, il s'agit d'une simulation de football vue de dessus, particulièrement rapide et jouable.

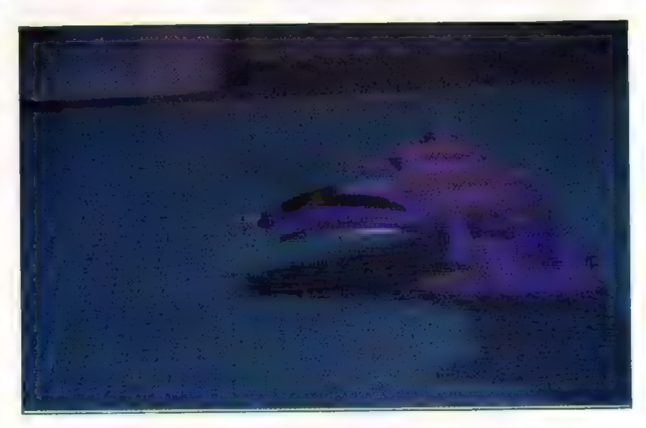
Pour terminer, signalons la sortie de la version CDROM pour Falcon de Robinson Requiem, l'excellent jeu d'aventures de Silmarils. Cette version intègre une présentation animée de 8 minutes et des séquences vidéo nombreuses. De plus, tous les personnages s'expriment désormais vocalement et en Français! Ce CDROM sera distribué par Turtle Bay.



Un rapace chasse l'autre...

Après le Faucon, voici venir l'Aigle (Eagle). Ce clone Atari, créé par GE-Soft, soulève actuellement l'enthousiasme en Allemagne. Présenté comme un compatible TT, il pourra bientôt être transformé en Super-Falcon.

La carte-mère est très originale puisqu'elle n'intègre aucun processeur. Celui-ci est reporté sur une carte enfichable, ce qui permet à l'utilisateur de choisir entre une carte 68030 à 32 MHz, une 68040 à 64MHz, ou une autre 68060 à 64 MHz. Seule, la carte 32 MHz est actuellement disponible, mais les deux autres devraient suivre dans les prochaines semaines. L'architecture optimisée permet à l'Eagle030 d'être 2,5 fois plus rapide qu'un TT. Avec la version 68060, l'Eagle affiche 8 fois plus de puissance que le TT.



L'Eagle supporte jusqu'à 14 Mo de ST-RAM et 256 Mo de TT-RAM. On y retrouve les ports ACSI et SCSI, le port LAN, les 4 prises série et le port parallèle. Les prises MIDI et le bus VME sont également au rendez-vous !

Afin de garder la compatibilité avec les Falcon030, une carte intégrant le DSP56001 ainsi que le Codec 16 bits est en cours de développement. Le plus étonnant reste encore le prix de cet Aigle : 3,600 DM pour la version 030 complète !





LLAMAZAP

Le shoot'em up qui vole

Enfin, voici l'un des premiers jeux tant attendus réalisés par Atari pour nos Faucons. Cette fois, le célèbre Jeff Minter, l'auteur de l'incontournable TEMPEST 2000 sur Jaguar, nous propose son nouveau chef-d'oeuvre. Llamazap figure comme l'un des meilleurs jeux jamais réalisés sur cette machine.

LLAMAZAP, le jeu tant attendu débarque enfin sur Falcon. Deux ans et demi après le début de son développement, le voici enfin finalisé.



Tout le monde connaît les talents de Jeff Minter pour développer des jeux très spéciaux et originaux, il est également l'auteur de Tempest 2000 (un shoot'em up en 3D sur Jaguar). Llamazap est vraiment intéressant, eu égard à sa créativité et son originalité. En plus, Llamazap est le premier shoot'em up édité par une société anglaise.

Le but est de détruire tous les ennemis que vous rencontrerez, comme tout bon shoot'em up qui se respecte ! Ici, les adversaires ne sont pas de vulgaires vaisseaux, mais des Llama, divers animaux comme des chèvres et chameaux.

Llamazap prouve enfin la puissance de nos machines par des graphismes de bonne qualité qui s'ajoutent aux 256 couleurs, une animation fluïde (25 images par secondes), avec un nombre impressionnant d'ennemis qui grouillent autour de vous (parfois plus 60 sprites à l'écran).

Les musiques, dans l'ensemble, sont très correctes pour ce genre de jeu (ceux d'entre vous qui aiment la Techno ou le Hard seront vraiment ravis), ajoutons que les musiques sont en quatre voies, en plus des quatre d'effets sonores DSP.

La maniabilité du vaisseau est correcte, sauf lors des deux premières parties. Pour utiliser ce jeu, il vous faudra impérativement le Joypad du Jaguar, sinon, il vous sera impossible de jouer à Llamazap.

Vous pouvez choisir jusqu'à trois vaisseaux différents, chacun ayant des performances particulières (tir des boules en feu, tir automatique et missiles puissants).

De nombreuses options vous seront offertes : "power up","globe", "bouclier". Chacun des levels comporte cinq niveaux, plus un dernier de transition. A chaque fin de level, vous devrez combattre le boss extra-terrestre.

Llamazap est un jeu original et comporte une multitude de niveaux (plus de 25 différents) donc, sa durée de vie est très élevée.

Il s'agit d'un jeu développé par Atari, édité par 16/32 Systems, DISTRIBUE PAR FRONTIER SOFTWARE.

Graphisme : 85%
Une grande diversité d'ennemis et de décors.

Animation : 83%
Rien à dire : ça bouge bien.

Musiques : 89%
Des musiques de fonds qui mettent dans l'ambiance.

Intérêt : 94%
on adore !

Note Globale : 92%
Encore un bon jeu pour Falcon, en espérant en voir d'autres.

VISION V1.5

L'image à l'honneur

Décidément, les logiciels de dessin et de retouche graphique n'ont pas fini de nous étonner ! La dernière mouture de Vision nous le prouve. De nouvelles options qui changent du tout au tout, pour ainsi dire, ce produit 100% français.

Vision est offert à travers un package de grande qualité. Une boîte cartonnée protège le logiciel et sa documentation, le tout enveloppé dans une jaquette très bien finie qui montre le sérieux de l'éditeur.

Le logiciel se présente sur une disquette, et saura aussi bien fonctionner sur disquette que sur disque dur, ce dernier étant recommandé, bien évidemment. Il fonctionne, oh miracle ! sur toute la gamme des machines, du tout premier modèle au tout dernier, et ce, quelle que soit la résolution.

La documentation fournie est très soignée, en bon Français, et explique dans les moindres détails toutes les options possibles avec le produit. Le tout est accompagné de photos d'écrans permettant d'analyser, pas à pas, toutes les démarches à suivre avec la plus grande simplicité. Une documentation très claire et très ouverte vous guidera vraiment sans la moindre angoisse, et c'est un bon point !

Vision est un programme 100% GEM qui respecte très bien les normes. Si vous êtes en difficulté pour une fonction, au bout d'un certain laps de temps, (assez court, si vous laissez le pointeur de la souris sur cette icône), une petite bulle d'aide apparaît pour vous indiquer la définition exacte de l'objet. Vraiment, une embellie pour les utilisateurs novices, apte à les soulager de certaines angoisses, c'est une certitude. Toutes les commandes possèdent un raccourci clavier, les menus déroulants sont



Les informations d'images canon !

également présents et, en plus, une boîte à outils déplaçable se trouve à l'écran, pour notre plus grand plaisir.

Les outils

Les principaux outils de dessin et de retouches sont présents dans une boîte, et sont représentés par des icônes. On y trouve les classiques outils du dessinateur informatique : Point, Courbe, Pinceau, Aérosol, Klignes, Lignes, Ellipse, Rectangle, Disque, Plan, Peinture, Gomme, Texte, Loupe, Pipette, Tableau, Main de déplacement, Sélection de bloc, Palette et, enfin, Situation. Des choses classiques, d'autres moins, comme la Situation, qui permet directement, depuis la barre d'outils, de se déplacer sur l'image, sans modifier les dimensions de la fenêtre de travail. Grâce au Tableau, on peut définir un cadre dans lequel indiquer le nombre de colonnes et de lignes désirées pour créer, de façon automatique, un tableau propre. Des améliorations sur des fonctions classiques comme la pipette qui, lorsqu'elle est enclenchée, permet de voir s'afficher en temps réel la couleur sous laquelle se situe le pointeur de la souris, et ainsi de faire, à coup sûr, la bonne sélection.

Fonction intéressante, par exemple, dans le Klignes : les lignes s'enchaînent les unes aux autres, comme le veut la fonction, mais vous pouvez très bien poursuivre un dessin au trait et, dans le même temps, reprendre le mode Klignes : très pratique !

Bien sûr, tous ces outils sont paramétrables directement depuis la barre d'outils, avec un jeu de touches et un click sur l'objet sélectionné.

Les fonctions de Zoom sont très bien conçues, donnant un rendu d'une grande qualité, et surtout, elles sont d'un affichage très rapide ! Il existe cinq modes de zoom, du 1/1 au 16/1, hélas, un grand regret : bien que le zoom s'effectue rapidement dans la fenêtre de travail, sans imposer un mode graphique spécifique dans une fenêtre fixe, les outils ont été encore une fois oubliés, seuls les modes Point, Peinture, et Pipette sont activables.

Il est à noter que la fonction de textes gère très convenablement les polices SpeedoGDOS, modifiant la taille et le style à volonté, cela permet de réaliser des documents vraiment très propres.

Autre regret, la palette de couleurs : bien que très pratique d'accès, elle ne reste pas constamment dans une fenêtre active et, chaque fois, il faut alterner de la palette à l'image !

Les effets de Zoom fantastiques !

Les blocs

La gestion de blocs est parfaite, en plus, elle offre des classiques Couper, Copier, Coller, Effacer, des options comme la sélection complète de l'image, un effet de miroir (vertical, horizontal, et central), un effet de négatif et, enfin, un coller dans une nouvelle fenêtre, pour la création d'une autre image, très pratique également.

La gestion des blocs utilise, si on le désire, une option le Clipboard GEM, ce qui permet des échanges directs avec d'autres logiciels.

Regrettable est encore l'absence d'une sélection de blocs à main levée qui donnerait une touche finale à cette option réellement très bien exploitée dans Vision, mais, peut-être sommes-nous un peu trop exigeants...

Les modes de visualisation

Comme nous vous l'avons expliqué quelques lignes plus haut, il existe cinq modes de zooms appli-

cables à l'image et qui sont vraiment rapides et d'une grande finesse. Mais d'autres modes de visualisation de l'image nous sont offerts également. Ainsi, le mode Pleine Pag va permettre d'afficher l'image sur toute la surface de l'écran, sans menu, ni fenêtre et ce, en taille réelle (1 pixel = 1 point). Si l'image est plus grande que l'écran, on peut se déplacer dans celle-ci avec les flèches de direction. Le mode Plein Ecran, comme le précédent, affiche l'image sans menu, ni fenêtre, mais, le cas échéant, réalise une réduction de l'image pour qu'elle soit entièrement visible. Toutefois, ces options ne permettent pas de travailler sur l'image.

Les couleurs

La gestion des couleurs n'a pas été laissée pour compte dans Vision. Ainsi, travailler sur une palette est un vrai régal ! C'est simple, mais efficace : la palette est gérée uniquement en RVB, nous ne sommes pas dans la PAO, mais dans le dessin pur. Vous pourrez donc modifier votre palette selon ces composantes, à la valeur près. La création de dégradés est d'une simplicité enfantine et le résultat garanti. Enfin, vous pourrez sauvegarder sans problème, puis recharger, vos palettes de travail.
Il est intéressant de constater que l'auteur de Vision n'a rien laissé au hasard : ainsi, lorsque vous chargez une image, cette dernière peut nécessiter la modification de la palette du GEM. Mais Vision a prévu le cas et offre la possibilité de protéger, de façon minimale ou maximale, cette palette, afin de ne pas se trouver avec une interface noire qui rendrait le travail impossible !
De plus, il est prévu d'assombrir ou d'éclaircir la totalité de l'image, directement depuis la fonction de Luminosité. Dans le même genre, l'option de correction Gamma permet de changer la réapparition des couleurs, suivant leur intensité. Les couleurs sont modifiées en fonction d'une courbe faisant correspondre, pour chaque couleur de départ sur l'abscisse, la valeur résultante sur l'ordonnée. Pour toutes les couleurs de l'image, les composantes RVB sont alors ajustées. En plus, il est possible de modifier chaque composante Rouge, Vert, Bleu, soit simultanément, soit séparément.

La modification de taille proportionnelle, un résultat fantastique.

Les plus

Vision offre une multitude de formats d'images en accès, des plus classiques aux plus performants, ainsi, il charge sans problème les formats : IMG, XIMG, Art Director, Degas, Mac Paint, GIF, Targa, JPEG, et TIFF, ce dernier étant parfaitement géré, ce qui n'est pas le cas d'une majorité de logiciels de dessins.
La fonction Undo de Vision est l'une des plus performantes du moment dans la gamme graphique. En effet, Vision s'octroie la performance des annulations multiples. C'est à dire qu'il peut revenir en arrière sur les modifications effectuées sur une image, en annulant successivement les effets des dernières commandes ! Le nombre d'annulations est paramètrable, et ce, jusqu'à 9 niveaux de recul à partir de la dernière commande effectuée. En plus, le texte de l'item Annuler du menu édition comporte le nom de la commande à annuler, même si cet ordre provient d'une autre image que celle en cours, Vision saura vous en avertir. C'est une commande superbement interfacée et très efficace, ceci quelle que soit la fonction à annuler !
Dans les fonctions novatrices, se trouve aussi une fenêtre d'information sur l'image qui permet directement d'obtenir le nom du fichier, la RAM occupée, la résolution, la taille, le nombre de couleurs, le temps de chargement. Mais vous pouvez aussi modifier directement la résolution de votre image en DPI, ceci permettant de l'adapter à la résolution de l'imprimante.



La rotation en temps réel ... c'est Vision !

Une option Modifier Taille permet de réaliser, comme vous vous en doutez, une modification de la taille de l'image, en effectuant une mise à l'échelle de l'image par le pourcentage d'échelle X et Y. Il est possible d'effectuer cette modification tout en gardant les proportions. Un petit regret cependant, car cette option est géniale, c'est de ne pas pouvoir la réaliser directement à la souris, comme on le constate sur certains logiciels graphiques d'autres machines. Car il n'est pas toujours évident d'apprécier très justement les proportions, "à bon entendeur" !

La Rotation est également un chef-d'oeuvre sur Vision. Une boîte s'affiche avec une représentation réduite de votre image, il suffit alors de la faire pivoter au degré près, pour en obtenir la prévisualisation, et, lorsque vous êtes satisfait, de l'appliquer ! n'est-ce pas génial ?

Le Filtrage fait aussi partie de Vision, il peut réaliser des filtrages de convolution sur une image complète ou sur un bloc, en 256 niveaux de gris ou en True Color. C'est ici que le DSP, si vous avez un Falcon, est mis à lourde épreuve. Chaque filtre proposé peut être modifié et d'autres peuvent être également créés, de cette façon, pas de limitation.

Un autre plus de Vision : la conversion. Cette option permet de modifier le nombre de couleurs de l'image courante. Bien sûr, ce changement n'est pas possible dans le mode True-Color. Si l'augmentation du nombre de couleurs disponibles n'altère pas l'image et donne accès immédiatement aux couleurs supplémentaires, la diminution du nombre de couleurs dans l'image peut fortement en dégrader la qualité. Cette option n'est envisageable qu'avec des dessins simples, dont le fichier prend trop de place, puisque sauvé avec des informations de couleurs inutiles. Un bouton permet de convertir une image couleurs en niveau de gris. L'image ainsi obtenue conviendra beaucoup mieux à un document imprimé en noir et blanc. Le panneau de tramage permet la restitution d'une image couleurs au ton de gris en trame, lors d'un passage en deux couleurs.

Justement, l'impression nécessite GDOS ou SpeedoGDOS, ce qui est normal dans la configuration actuelle du TOS pour obtenir une impression fiable et de qualité. Le panneau de contrôle de l'impression est superbe, il permet de placer l'image sur la feuille au format choisi directement à la souris, ou de la placer de façon centrée. Bien sûr, on peut choisir l'ID de l'imprimante et, en plus, appliquer une mise à niveau, proportionnelle ou non, des dimensions de l'image. Enfin, il est offert d'effectuer une rotation de l'image à 90° et de lui appliquer ou non un tramage, en particulier pour les images couleurs évidemment.

Conclusion

Ce logiciel est en pleine évolution et une mise à jour ne saurait encore tarder, avec une multitude de nouvelles fonctions. Nous ne saurions vous annoncer immédiatement la couleur (gag !) car la rubrique des News de StartMicro est là pour s'en charger. Vision est un produit vraiment bien fini, qui se caractérise par une indéniable qualité professionnelle, traduite par un travail de belle allure. Quelques manques ont été soulignés qui seront, nous le pensons, vite corrigés par l'auteur. Ce produit n'en reste pas moins apte à nous surprendre agréablement, il se distingue par une grande souplesse apportée dans l'exécution de ses fonctions.

A notre avis, la meilleure initiative conseillée est de tester le produit qui est disponible en version d'évaluation sur le 3615 StartMicro, puis, courir ensuite chez votre revendeur favori !

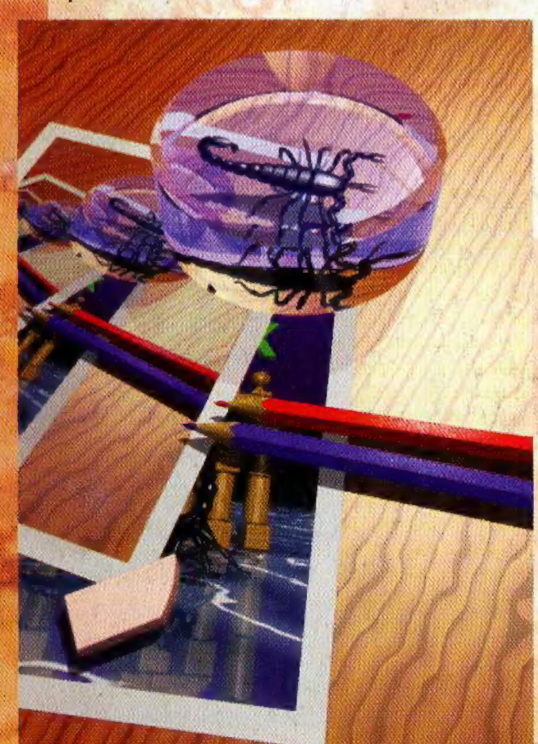
Hervé Piedvache

Sublimez votre Falcon

APEX MEDIA

La nouvelle référence graphique

Logiciel d'infographie professionnel de nouvelle génération, Apex Media est à la fois un outil de création graphique, un studio d'animation et un puissant générateur de morphings. Apex Media sublime votre art et laisse libre court à votre imagination, pas à l'ordinateur !



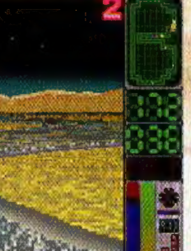
Des outils de dessin professionnels
- Remplissage en dégradé
- Dégradés par interpolation
- Fonctions de retouche d'images
- Filtres et masques
- Manipulation de blocs en temps réel y compris rotations et projections 3D

Tout pour l'animation 2D
- Compression/décompression en temps réel
- Jusqu'à 4000 images avec 14 Mo
- Fonction AMR
- Jog-Shutle
- compatible FLI/FLC/FLH/FLX



Des Morphings hyper-rapides
- Utilisation du DSP
- Visualisation en temps réel des déformations vectorielles

Une interface utilisateur ergonomique
- Tous les outils sont utilisables en mode Zoom
- Zooms instantanés jusqu'à 8 fois
- Palette accessible en permanence
- Nombreux raccourcis clavier



MOON SPEEDER

Décoiffez votre Falcon !

Entrez de plein pied dans le futur et découvrez un nouveau sport : la course de speeders, des aéroglisseurs sur-puissants véritables Formule-1 du XXII[e] siècle.
- 30 Circuits,
- Graphismes True Colour,
- Musiques et sons en qualité CD,
- Support des PowerPad Jaguar et joysticks analogiques,
- 2 Joueurs en réseau par connexion RS232,
- 5 disquettes haute densité.

(Ce jeu nécessite un Falcon030 avec 4 Mo de RAM minimum et au moins 7 Mo de libre sur disque dur).

CompoScan France édite également : SpeedoGDOS 5, CDROM-ROM, Power CD, CD-Crawly, Locate-It, ScreenBlaster 3, Overlay 2, Trackom, Musicom 2, FDrum, etc.

CompoScan France : tél. (1) 47 35 89 66 - fax (1) 47 35 69 76

